KAIDO BATTLE 2 CHAIN REACTION OFFICIAL GUIDE BOOK

街道バトル２ CHAIN REACTION 公式ガイドブック

KAIDO BATTLE 2 CHAIN REACTION OFFICIAL GUIDE BOOK

KAIDO BATTLE 2
CHAIN REACTION

OFFICIAL GUIDE BOOK

KAIDO BATTLE 2 CHAIN REACTION

OFFICIAL GUIDE BOOK

KAIDO BATTLE 2 OFFICIAL GUIDE BOOK

CONTENTS

BATTLE SYSTEM
バトルシステム

ゲームタイトルが示すとおり、本作は"レース"というよりはライバルとの"バトル"によってその雌雄が決する。ここでは複数あるバトル形式についてそれぞれ解説していこう。

[SPバトル] SP BATTLE

ドライバーの精神力をSP(スピリットポイント)として表わし、画面上部に表示されたSPゲージの残量でバトルの勝敗を決定するシステムがSPバトルだ。SPは相手に先行されることでだんだんと減っていき、相手より先にゲージ残量がゼロになるとそのバトルは負けとなる。相手との車間が開くほどSPが減るスピードも速く、クルマを壁やライバルにヒットさせてしまうことでも減少する。この場合ヒット時の速度が速いほどSPの減少量も大きいので、ラフなドライブには注意したい。またゴール地点まで双方のSPがゼロにならない場合は、SP残量の大小にかかわらずさきにゴールした者の勝利となる。

とにかく相手より前に出ることが重要になるSPバトル。道幅が狭いコースでは強引にでも抜いていきたい。

[CAバトル] CA BATTLE

コース上に設置されたCA(コーナーリング・アーティスト)判定区間でドリフトを行ない、ドリフト時の進入速度、角度、ドリフト時間などから算出されるCAポイントの合計値を相手と競うバトルシステム。判定区間内で壁にヒットしてしまうとその時点でポイントはゼロとなり、バックしてしまうとバックで走行した距離だけ減点される。

画面に"ACTION"の表示と音声が聞こえたらドリフト開始。CAバトルではライバルはゴースト表示となる。

[TAバトル] TA BATTLE

ライバルの走行タイムより速いタイムでのゴールを目指すのがTA(タイムアタック)バトルだ。SPやCAバトルと比べれば単純明快なシステムで、ライバルもゴースト表示となり、ひたすら理想のライン、理想の走りを追求できる。壁ヒットに対するペナルティーもないので、思い切りのいい走りでライバルを超える最速の走りを実現したい。

ゴースト表示のライバルの動きに惑わされないように、自分の走りをしっかりと組み立てていこう。

[FLバトル]

FL BATTLE

プレイヤーがライバルから先行した状態でスタートするのがFL(ファースト・アンド・ラスト)バトルだ。スタート後ライバルに150m以上の差をつけるか、ライバルよりさきにゴールするのが勝利条件となる。バトル中ライバルに追い抜かれてしまっても問題はないが、50m以上先行されるか、さきにゴールされると負けとなる。FLバトルはとにかく抜かせない走りをするのがキモだ。

先行のメリットを活かし、一気に逃げ切って勝利したいところ。

主観視点でプレイすればバックミラーで相手の動きを確認できる。

[LFバトル]

LF BATTLE

FLバトルとは逆に、ライバルがプレイヤーに先行してスタートするLF(ラスト・アンド・ファースト)バトル。先行するライバルを追い抜き、50m以上の差をつけるか、さきにゴールしてしまえば勝利だ。バトル中にライバルに追いつけず、150m以上先行されるか、さきにゴールされてしまうと負けとなる。50m先行すれば勝てるので、FLバトルよりは勝ちやすいといえるだろう。

コーナーの突っ込みが勝負どころ。イン側からこじ開けよう。

後追いだけにマシンの加速力も重要。セッティングで対応せよ。

[TACバトル]

TAC BATTLE

基本はTAバトルと同じで、規定時間内のゴールを目指すバトルだが、そこにSPゲージが追加され、壁接触にも注意しなければならないようになったのがTAC(タイム・アタック・コリジョン)バトルだ。TACバトルにライバルは登場しないので、ここでのSPゲージはマシンのダメージメーターとして使われる。SPゲージがゼロにならないような走りで、規定時間内ゴールを目指すのがTACバトルというわけだ。

雑な走りをしていると、すぐにSPゲージがゼロになってしまう。

美しい走りを組み立てていけば自然と壁ヒットも減るはずだ。

[CATバトル]

CAT BATTLE

CAT(コーナーリング・アーティスト・ターゲット)バトルは、基本的にその内容はCAバトルと変わらない。しかし登場するすべてのCA判定区間にクリアポイントが設定されており、ひとつでもクリアポイントに到達しない走りをした区間があると、その時点でバトル終了となるシビアなモードだ。つまり壁ヒットなどをした瞬間に終了となるため、一度のミスも許されないバトル形式なのだ。

CA区間ごとに設定されたクリアポイントは画面左上に表示される。

ゼロポイントとなる壁ヒットだけは絶対に避けるようにしたい。

GAME MODE
ゲームモード

前作に比べて大幅なボリュームアップを果たしたCONQUESTを始め、各種モードがいろいろと充実した本作。とくにサウンドエディターの凝り様はレースゲームとは思えないデキだ。

[コンクエスト] CONQUEST

日本全国の峠を転戦し、日本最速の走り屋を目指す本作のメインモード。昼と夜のふたつのフェイズで構成されており、昼フェイズではレーサーとしてオフィシャルレースに参戦してマシンのチューン資金を稼ぎ、夜フェイズでは峠に出向いてライバルとのバトルを行なう。そしてライバルを倒していくことで新たな峠ステージが出現し、全国の峠へ転戦していくことができるようになる。つまりCONQUESTそのものは夜フェイズでライバルを倒すことで進行していくが、マシンやパーツの購入やその為の資金稼ぎは昼フェイズでしか行なえないようになっており、両方のフェイズをバランスよくプレーすることが大事だ。夜フェイズから昼フェイズに移行するときにはモード内のカレンダーの日付が1日カウントされ、この日数の経過によってさまざまなイベントも発生する。また天候はフェイズを移行するごとに変化する。しっくりこない天候のときは、時間を進めて天候の変化を待つのも手だろう。

昼フェイズで行なわれるカテゴリーレースは、資金稼ぎの重要な手段だ。

新しいマシンやパーツの購入は昼フェイズでしかできない。

夜フェイズではやることはひとつ。ライバルとひたすらバトル!

[レコードチャレンジ] RECORD CHALLENGE

1台のみで走行し、走行タイムの限界にチャレンジする"TA ATTACK"と、CAポイントの限界にチャレンジする"CA ATTACK"のふたつのモードをプレイすることができる。どちらのモードもダウンヒル、ヒルクライムを選択可能だ。また天候、時間帯も選ぶことができ、天候は"FINE"、"CLOUDY"、"RAIN"、"STORM"と事細かに用意されている。ただし、CONQUESTでは雨天時に雪ステージとなる表六甲と蔵王を選択した場合は、"RAIN"が"SNOW"に、"STORM"が"SNOWSTORM"になる。選択可能ステージはCONQUESTのゲーム進行状況に対応し、最初から全ステージを選ぶことはできない。マシンはノーマルカーかCONQUESTで所持しているマシンを使用できる。

TIME ATTACK

セクションごとの区間タイムも表示されるので、走りのスキルアップには最適のモードだろう。

CA ATTACK

CONQUESTでCATバトルがどうしてもクリアできない場合など、ここで走り込んで腕を磨いておきたい。

[VSバトル] VS BATTLE

画面を上下に2分割し、プレイヤー同士でバトルすることが可能なモード。ノーマルカー以外にも、CONQUESTで作成したマシンも使用可能なので、友だちとメモリーカードを持ち寄ってバトルするのもいいだろう。バトル方法は3種類用意されている。また、画面レイアウトの都合上、プレイ視点は主観視点のみに固定されている。

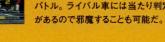
SPEED KING

とにかくさきにゴールしたほうが勝ち。競り合いが熱いバトルだけに、同一車種で対戦すると熱いはずだ。

SP KING

SPバトルで勝負を決めるバトル。生身の人間相手に行なうSPバトルは、より緊張感のある戦いになるだろう。

CA KING

CAポイントの合計値を相手と競うバトル。ライバル車には当たり判定があるので邪魔することも可能だ。

[サウンドエディター] SOUND EDITOR

サウンドに関するあらゆる設定や、オリジナルのBGMを作成することが可能なモード。"SCENE EDIT MODE"では、バトル中やリプレイ時に流れるBGMをどの曲にするか、自分で任意に設定することができる。また"SOUND CREATE MODE"は、CONQUESTで入手したサウンドパーツを使用して、オリジナルのBGMを作成できるモードだ。譜面上に音源パーツを配していくことでBGMを一から自分で構築することができ、作成したBGMにはオリジナルの名前をつけて保存することができる。もちろんここで作成したオリジナルBGMは、プレイ中に使用することが可能だ。機能を把握しないうちはいきなりオリジナルBGMを作るのは難しいので、まずは既存のBGMをベースに音源パーツをいろいろ変化させていって音遊びを楽しんでみよう。

SCENE EDIT MODEでBGMの設定をいろいろ変えてみるだけでも、プレイ時の印象はずいぶんと変わるはず。

慣れないうちは使いこなすのが難しいSOUND CREATE MODE。まずは既存の楽曲をイジって楽しもう。

[リプレイシアター] REPLAY THEATER

CONQUESTと、レコードチャレンジの"TA ATTACK"と"CA ATTACK"の3つのモードでセーブした走りのリプレイを閲覧できるモード。各リプレイデータには、走りの映像だけではなく使用車種やコースの名前、天候、時間帯などもいっしょに記録される。CONQUESTの熱いバトルや、レコードチャレンジでの好記録はぜひとも保存しておこう。

レコードチャレンジで好記録を出した場合など、人に自慢する意味でもリプレイを保存しておきたい。

CONQUEST GUIDE
コンクエストガイド

コースの数やライバルの総数など、前作に比べて大幅なボリュームアップを果たした今作のCONQUEST。本項ではメインモードとなるCONQUESTを構成する各要素について解説していこう。

[昼フェイズ] DAY TIME

昼フェイズで行なうのは、おもに資金稼ぎとマシンやパーツの購入だ。資金稼ぎはCATEGORY RACEへの参戦や、TIE-UP SPONSORでスポンサーテストに合格することで行なうことができる。こうして稼いだ資金を元手に、新しいチューニングパーツを購入したり、マシンを買い換えたりしていくことになる。またNETに新しい書き込みや新着メールが届くのは、夜フェイズから昼フェイズに移行したときのみだ。

序盤はCATEGORY RACEに地道に参戦してチューン資金を貯めよう。

マシンやパーツなど、物品の購入を行なえるのは昼フェイズのみ。

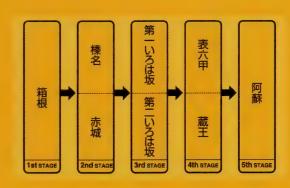
[夜フェイズ] NIGHT TIME

夜フェイズは完全にライバルとのバトルが主体。各コースのパーキングに出向いてバトル相手となるライバルを探し、ひたすら勝負を挑んでいこう。各コースへはどこにでも自由に移動することが可能なので、全国の峠を転々としながらバトルをすることもできる。攻めているコースに強いライバルがいてなかなか勝てない場合などは、息抜きを兼ねてほかの峠に向かってみるのもいいだろう。

パーキングにいるライバルは、その種類ごとに色わけされている。

バトルをするまえにバトル方式や掛け金を確認しておこう。

[コンクエストの流れ] FLOW OF CONQUEST

CONQUESTはまず箱根からスタートする。そして箱根をクリアすると榛名と赤城が同時に出現。この榛名と赤城のどちらかをクリアすれば第一いろは坂と第二いろは坂がまた同時に出現する。つまり同時に出現したコースに関しては、どちらかをクリアすればつぎのコースが出現するというわけだ。またCONQUESTのエンディングは阿蘇をクリアするのが条件なので、とりあえず表六甲か蔵王のどちらかをさきにクリアし、阿蘇を出現させてここをクリアしてしまえば最短で5コースのプレイだけでエンディングとなる。

【カテゴリーレース】 CATEGORY RACE

CATEGORY RACEは昼フェイズのみで行なわれる、賞金が出るオフィシャルレースだ。その名のとおりレースはマシンの吸気方式、駆動方式、車重といったカテゴリー別に事細かに分かれている。もちろん上位に入賞するほど賞金も高い。レースはその難度によってレベル分けがされており、3つ以上の同レベルのレースで1位に入賞することでつぎのレベルに挑戦することができる。このレースレベルの出現条件はゲーム進行にも関わっているので、右の新レベル出現条件表を参考にしてほしい。また各レースに参加するには、レベルごとに必要枚数が異なる参加チケットが必要となり、このチケットを使い切ってしまうとその日はもう参戦できない。所有チケット枚数は1日経つと補充されるので、チケットが切れたらフェイズを移行させせよう。カテゴリーレースは完走さえすれば必ず賞金が手に入るため、冴えない走りになってしまっても、とりあえず賞金目当てで完走だけはしておくこと。

CATEGORY RACEはすべてCAバトルで行なわれる。賞金狙いならドリフトセッティングで挑もう。

カテゴリーレース新レベル出現条件

レベル	出現条件
LEVEL1、2	特別な条件はなし
LEVEL3、4	箱根をクリア
LEVEL5、6	榛名、赤城のいずれかをクリア
LEVEL7、8	第一いろは坂、第二いろは坂のいずれかをクリア
LEVEL9、10	表六甲、蔵王のいずれかをクリア

カテゴリーレースの種類

NA FESTA
NAエンジン搭載車限定
TURBO FESTA
ターボエンジン搭載車限定
FF ATTACKER
前輪駆動車限定
FR/MR ATTACKER
後輪駆動車限定
4WD ATTACKER
四輪駆動車限定
LIGHT WEIGHT DUEL
軽量クラス(1100kg以下)限定
MIDDLE WEIGHT DUEL
中量クラス(1101～1500kg)限定
MONSTER WEIGHT DUEL
重量クラス(1501kg以上)限定

【アドバンスレースとプライズ】 ADVANCE RACE

CATEGORY RACEの中には、ADVANCE RACEという特別なレースがコースごとに3つずつ用意されている。ADVANCE RACEはCATEGORY RACEのような出現条件はない。参加チケットの必要枚数が足りていればいつでも出場できる。ただしADVANCE RACEのカテゴリー分けは、マシンの製造メーカーやエンジン形式でなされるシビアなものなので、序盤からすべてのレースに参戦するのは難しいだろう。上位入賞するほど賞金が高いあたりはCATEGORY RACEと変わらないが、ADVANCE RACEにはCAだけでではなく、TAで競うレースもある。またADVANCE RACEで1位を取ると、賞金のほかにプライズが入手可能となっている。

参加条件がなかなかシビアなので、レギュレーションが合うときには積極的にチャレンジしていきたい。

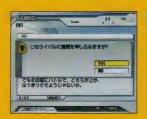
プライズはただのコレクションなので必須アイテムではないが、全入手が出現条件のライバルもいる。

[コネクション・ネット] CONNECTION NET

前作ではBBSとINFORMATIOで構成されていたNETが、今作ではMAILが追加されたことで大幅に充実した。INFORMATIONにはおもにゲーム進行に関係した情報がリアルタイムで追加される。新車や新しいチューニングパーツが店頭に並んだときや、スポンサーテストが開始されたときなどに知らせてくれるので、新着メッセージは必ずチェックしておきたい。BBSは前作でも採用されていたが、今作からはコースごとにスレッドが別になり、閲覧しやすくなった。各峠のボスであるSLASHERと対戦するには、SLASHERからのBBSの書き込みにレスをつける必要があるので、こちらも新しい書き込みにはひととおり目を通すようにしておこう。またSLASHER以外のライバルの出現条件などが、こっそり書かれていることもある。MAILは今作から採用されたシステムで、おもにプレイヤーの走りに対してファンになった女性の走り屋、つまりLOVERSからの応援メッセージが届く。LOVERSからのメールはゲームの進行とは直接関係ないので、秘かな楽しみ程度のものなのだが、時折ライバルの出現条件が書かれた挑戦状メールも届くので、マメにチェックしておきたい。

INFORMATION

スポンサーテストの情報などはとくに見逃せない情報のひとつ。新着情報は必ずチェックしておこう。

BBS

SLASHERとバトルするまえには必ずレスをつけること。そうしないと彼らはパーキングに現われない。

MAIL

IMPORTANT MAILは文字どおり重要な情報が届く。ときにはマシンの写真がついたメールが届くこともある。

[タイアップスポンサー] TIE-UP SPONSOR

TIE-UP SPONSORでスポンサーテストに合格すると、チューニングパーツと15日ごとに振り込まれる契約金を手にすることができる。SHOPで購入できるパーツは初期レベルの物ばかりなので、スポンサーテストには積極的にチャレンジして新たなパーツを入手していきたい。スポンサーから提供されるパーツは、パーツの使用条件さえ合えばマシンを変更しても再度装着が可能。ただし契約できるスポンサーは最大15社までと決められている。

スポンサーテストのバトル形式はさまざま。ハイパフォーマンスパーツのために気合いの入った走りで挑もう。

ワンダリングスポンサーとは?

スポンサーの中には特定の条件下でしか出現しない、ワンダリングスポンサーという特殊なスポンサーがいる。天候や日付、特定のライバルを倒すことが出現条件になっており、条件に合致したときだけ昼フェイズのパーキングに出現する。詳しい出現条件はP205からのデータを参考のこと。

一度昼間のパーキングで会ってしまえば、その後はTIE-UP SPONSERに登録され、いつでもテストに挑戦できる。

[ライバル] RIVALS

前作から3コース追加されたぶん、登場ライバルの総数も359名と大幅にボリュームアップ。さらに前作同様に通常のRIVAL、TEAM RIVAL、TRICKER、SLASHERに加え、HI GAMBLER、LOVERS、SUPPORTER、MEDALISTとその種類も倍増した。もちろん最終ボスライバルとしてはEMOTIONAL KINGが控えているが、今作はクリア後に登場する謎のライバルもおり、CONQUESTをクリアするまで、そしてクリアしてからもあらゆるライバルがプレイヤーに対峙してくる展開になっている。ここでは本作に登場するすべての種類のライバルを、詳細に解説していくことにしよう。

ライバルの種類

RIVAL
いちばん人数が多い通常ライバル。とくに出現条件などはなく、掛け金もほかのライバルよりは安い。

TEAM RIVAL
複数名でチームを構成しているライバル。リーダーに勝たないとそのチームに勝利したことにならない。

SLASHER
そのエリアのボスライバル。このSLASHERを倒せばそのエリアはクリアとなり、つぎのエリアが出現する。

TRICKER
日付や天候など、特定の条件を満たすと出現するライバル。パーツを賭けたバトルを行なうことが多い。

MEDALIST
特定の条件下で出現し、勝利するとプライズを入手することができるライバル。賭け金なしでのバトル。

HI GAMBLER
ほかのライバルと比べると桁違いの賭け金でバトルを挑んでくるライバル。負けた場合のリスクが大きい相手。

SUPPORTER
勝利することでプレイヤーにたくさんのファンができるライバル。そのぶん負けると多くのファンが減ってしまう。

LOVERS
勝利するとプレイヤーの個人的なファンとなる女性ライバル。勝利後はメールがたくさん届くようになる。

謎のライバル MASTER とは？

ライバルを全員倒したあとにも、昼か夜のパーキングに1日1回、1ヵ所だけに出現する名前も何もない謎のライバル。数種類の黒ずくめのマシンに乗り、バトル形式もさまざま。20回倒すとMASTER LORDというボス格が登場するが、倒しても何も起きない。ただファン数の増減には影響する。

パーフェクトクリア後のやり込み要素といったところ。賭け金も何もないが、ファン数の増減にだけは影響する。

[パーキング] PARKING

今作の各峠のパーキングは5ブロックに拡大し、一度に多くのライバルが出現するようになった。またパーキングに入るまえに一度俯瞰のパーキングマップ画面が表示され、ライバルの種類が色別でわかるようになっている。つまりいちいちパーキングに入ってから一台一台ライバルを確認せずとも、戦いたい相手がすぐにわかるわけだ。

ライバルの車種や名前、賭け金などを事前に知りたい場合は、多少面倒でも一度パーキングに入ろう。

B.A.D. SYSTEM

B.A.D.システム

プレイヤーの走りのスタイルやゲーム進行によって通り名が変化するという、元気のレースゲームではお馴染みとなったB.A.D.システム。本項ではその通り名の決定方法を解説しよう。

[通り名決定の仕組み]

NICKNAME

通り名は7日目ごと、つまり1週間ごとに決定される。通り名は要素Aと要素Bを足した構造になっており、それぞれの要素は下記の表をもとに決定される。要素Aはプレイヤーの攻略スタイル、要素Bはプレイヤーの走行スタイルによってその数値が決定されるようになっている。

要素A	(カテゴリ1〜2のレベルの合計値で決定)

要素B	(カテゴリ3〜7のレベルの合計値で決定)

カテゴリ1

レベル	倒したスラッシャーの人数
0	0人
5	1人
6	2人
6	3人
7	4人
8	5人
10	6人
11	7人

カテゴリ2

レベル	1日の平均勝利数
1	0〜3勝
2	4〜6勝
3	7〜9勝
4	10〜12勝
5	13勝

要素A

レベル	通り名(前半)	レベル	通り名(前半)
1	ファット	9	チキチキ
2	オノロケ	10	ミステリー
3	絶叫	11	トリッキー
4	クラッシュ	12	迅速
5	ゴーゴー	13	ラスト
6	キラー	14	特攻
7	ユニーク	15	ワンダー
8	スマート	16	クリスタル

カテゴリ3

レベル	[illegible]
1	50戦以下
2	51〜100戦
3	101〜150戦
4	151〜250戦
5	251戦以上

カテゴリ4

レベル	バトル中の平均速度
1	30km/h以下
2	31〜40km/h
3	41〜50km/h
4	51〜70km/h
5	71km/h以上

カテゴリ5

レベル	[illegible]
1	120km/h以下
2	121〜130km/h
3	131〜140km/h
4	141〜150km/h
5	151km/h以上

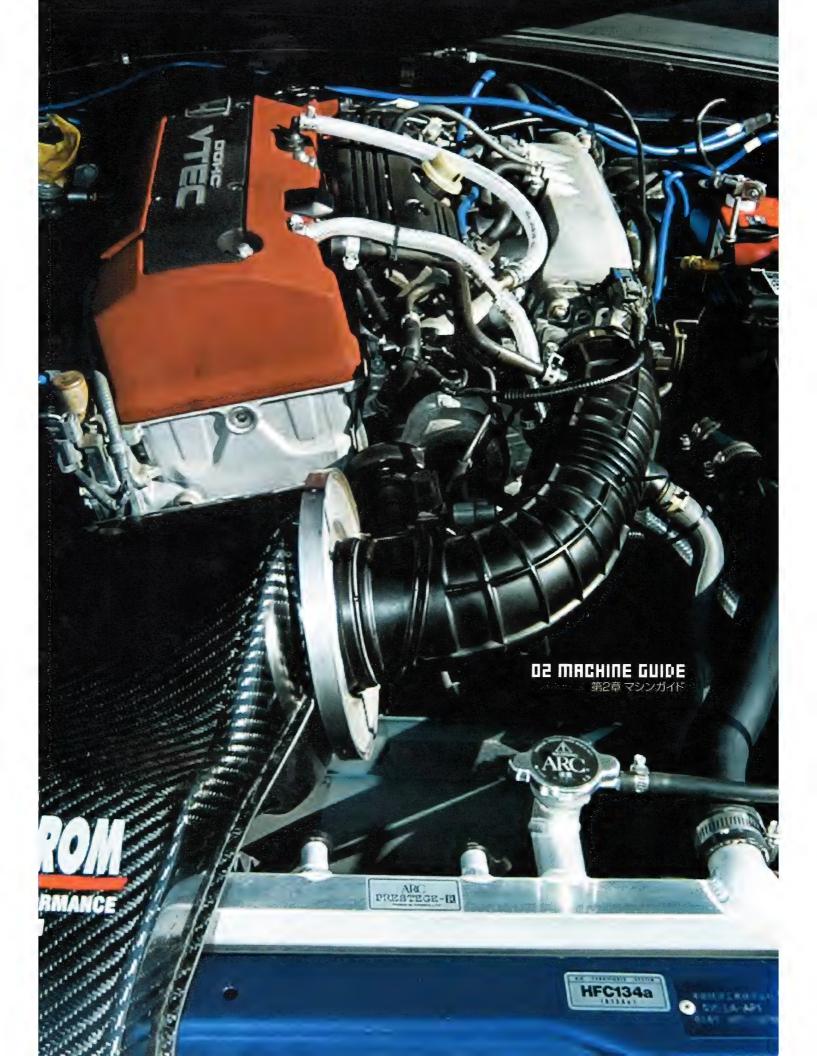
カテゴリ6

レベル	CA1区間の平均ポイント
1	2500pts以下
2	2501〜3000pts
3	3001〜3500pts
4	3501〜3700pts
5	3701pts以上

カテゴリ7

レベル	[illegible]
1	20%以下
2	21〜40%
3	41〜60%
4	61〜70%
5	71%以上

要素B

レベル	通り名(後半)	レベル	通り名(後半)
5	ヤロウ	16	スポルト
6	フーリガン	17	ドライバー
7	ストーカー	18	ヘッズ
8	ポーキー	19	スタイラー
9	チキン	20	エボルブ
10	ベイビー	21	キーマン
11	番長	22	スラッシャー
12	ライド	23	マスター
13	シフター	24	キング
14	ラウンダー	25	ライナー
15	スライダー		

DOHC
VTEC
ARC
ARC
PRESTEGE-R
HFC134a
ROM
RMANCE

DRIVE TRAIN GUIDE
ドライブトレインガイド

ひと口にスポーツカーといっても、エンジンと駆動方式の配置レイアウトによってその挙動は異なる。ここではそんな駆動方式の違いによるマシンの特徴を解説していこう。

[FF Front Engine Front Drive]

エンジンも駆動輪もフロントに配置するというレイアウトのFF方式。自動車といえば後輪駆動がポピュラーだった時代にそのメカニズムを廃して車室を広く取るために考えられた、大衆車向けの駆動方式だった。つまり本来スポーツカー向けのメカニズムではなく、ほかの駆動方式に比べ旋回性能が劣る面を持つ。FF車のハンドリングは基本的に曲がりにくいアンダーステアだ。しかし技術の熟成とともに、最近ではコンパクトスポーツ車の大半がFF方式を採用するようになり、さらに的確な操作をすることで十分スポーティーな性能を発揮できるようになった。ただし前輪が操舵も駆動も兼ねる性質上、テールスライドを誘発するドリフト状態にするのは難しく、セッティング変更やサイドブレーキの使用などを駆使しないと、自在なドリフト走行というのは難しいだろう。

安全に速く走るという意味では、アンダーステア気味のFF車はスピンしにくくドライブしやすい部類に入る。

ドリフト状態にするには荷重移動がキモ。サイドブレーキを使って大胆に挙動を変化させるのもいいだろう。

[FR Front Engine Rear Drive]

車体の前方にエンジンを搭載し、後輪を駆動させるのがFR方式のマシンだ。操舵を前輪、駆動を後輪で行なうのでタイヤやシャシーに対するバランスがよく、その結果ハンドリングに優れ、加速性能もよいという面を持つ。それゆえ非常に古典的かつベーシックなスポーツカーの駆動レイアウトとして、多くのクルマに採用されてきた方式だ。FR方式のマシンは操縦特性も比較的素直で、狙いどおりのラインをトレースしやすくドリフトの誘発も容易だ。ハンドリングは基本的にはニュートラルだが、駆動力が強いハイパワーのFR車などはオーバーステア気味の挙動となる。ドリフト走行を中心に考えた場合、後輪のみを駆動するFRはもっとも適した駆動方式といえ、サスペンションやLSDのベストセッティングが決まればかなり自在にドリフト走行を楽しめるマシンとなるだろう。

ドリフトを中心に考えるならやはりFR車を選びたい。カウンターステアを当てる豪快なドリフトを決めよう。

雨や雪など、路面が滑りやすくなるとFR車は挙動を乱しやすい。タイヤチョイスはキチンと天候に合わせよう。

[MR Mid Engine Rear Drive]

MR

運転席より後ろの車体中央付近にエンジンを搭載し、後輪を駆動させるのがMR方式のマシンだ。クルマを構成するパーツの中でいちばんの重量物となるエンジンを車体中央付近に搭載することで、クルマ全体の重量バランスがよくなり、ステアリングにダイレクトに反応するような高い旋回性能を発揮する。そのためMRはレーシングカーや高級スポーツカーなどに採用されることが多い駆動方式だ。また重心が駆動輪のそばにあることでトラクションのかかりもよく、加速性能にも比較的優れているのが特徴だ。ただ旋回性能がよい反面、やや挙動がクイックでオーバーステア気味な面も持ち、ラフなドライブをするとスピン状態に陥りやすい。後輪駆動車であるためドリフトはしやすいが、大胆な姿勢変化は制御が難しい。むしろタイム狙いのグリップ走行が向いているだろう。

タイトなコーナーが連続するコースなどでは、MR方式のマシンのクイックなハンドリングのメリットが発揮されるはずだ。

コーナリングの際は操舵輪側に重心が移るよう、ブレーキングによる荷重移動をしっかり行なっておくこと。

[4WD 4wheel Drive]

4WD

エンジンの搭載位置にかかわらず、4輪すべてを駆動させる4WD方式。本来悪路での走破性を高めるために考案された駆動方式で、ジープなどのオフロード車におもに採用されてきたが、近年ではスポーツカーの駆動方式としてもポピュラーな方式になってきている。すべての車輪が駆動することにより、コーナーでの立ち上がり加速のよさは全駆動方式の中でもずば抜けている。とくにハイパワー車の強大な出力をむだにすることなく路面に伝えられるメリットは大きい。ただしコーナーリング特性はFF方式に似たアンダーステア気味で、コーナーをクイックに曲がっていくためにはそれなりのテクニックやセッティングの変更が必要になってくるだろう。またトラクションのかかりがよいぶん、後輪をスライドさせ続けるような豪快なドリフト状態を維持するのは難しい面もある。

SPバトルやLFバトルなど、先行して勝ちたいバトルなどでは、4WDの高い加速力はこれ以上ない武器となる。

4WDは悪路面にも強い。雪の降るステージに挑む場合は、迷わず4WD車をチョイスするのが賢いだろう。

【駆動方式別に見る車種選択基準】

CONQUESTを進めていくうえで、基本的にどの駆動方式のマシンを選んだら有利、不利という問題はない。FF車などはドリフトがしにくく、CAバトルで多少ポイントが稼ぎにくくはあるが、CAポイントは駆動方式別に設定された係数(P039参照)によって算出されるので、大差がつかないようになっている。つまり大まかにくくれば、スピンしにくい走りを望むならFF車や4WD車を、クイックな操作と豪快なドリフトを楽しみたいならFR車やMR車を選択するといいだろう。ただし悪路面でのバトルでは、4WD車に勝るものはない。

CAR DEALER

カーディーラー

今作では"ヤレ"の概念や、パーツつき中古車といった要素が加わり、新車、中古車それぞれにメリット、デメリットがあるようになった。どちらを購入するか迷うところだ。

[ニュー・カーディーラー] NEW CAR DEALER

新しい種類の新車がディーラーに並ぶのは、各コースをクリアしたときと、特定のライバルを倒したときだ。大半のマシンはコースクリアが販売開始条件だが、一部の高性能のスポーツカーやスペシャルカーは特定ライバルへの勝利が販売への条件となる。またNEW CAR DEALERは右表のような値引き日を毎月末に設けているので、値段の高いマシンを買うときなどは積極的に利用しよう。

資金が十分にないときなどは、値引き日狙いで新車を買いにいこう。

値引き発生日と値引率

21日目	3%
22日目	4%
23日目	4%
24日目	5%
25日目	8%

【新たに導入されたヤレの概念】

本作ではすべてのマシンに"ヤレ"という、クルマの疲労度を表わすパラメーターが採用されている。このヤレのパラメーターはゲーム中、目に見える形では数値化されておらず、マシンのヤレが進むと最高出力、最大トルクなどおもにマシンのパワー面において、パワーの減少という形で影響を与えるようになっている。ヤレはマシンの走行距離が進むごとにじんわりと加算されていき、そのほかに外壁への接触によっても加算される。つまりヤレとはボディーの耐久度のことでもあり、それゆえ外壁接触時の速度が高いほどヤレに加算される数値も大きくなる。ヤレの数値は右表のような設定に基づき加算され、新車状態のマシンにヤレが1加算されると最高出力を4パーセント、最大トルクを1パーセント損失する。ヤレの進行が少ない状態ではマシンに対する影響も少ないが、ヤレの最大加算値は100までであり、ここまでヤレが進むと最高出力は40パーセント、最大トルクは35パーセントも損失することになる。これではマシンは本来持っているパフォーマンスの6割しか発揮できなくなってしまうということになる。ヤレの進行を防ぐには、ラフなドライビングをしないことが最良の方法だ。

ヤレが進行する条件

条件	加算されるヤレのパラメータ
走行距離	10km走行ごとに0.0011
20km/h以下での衝突	0.005
21～40km/hでの衝突	0.01
41～60km/hでの衝突	0.018
61～80km/hでの衝突	0.05
81～100km/hでの衝突	0.1
101～120km/hでの衝突	0.15
121～150km/hでの衝突	0.25
151～180km/hでの衝突	0.5
180km/h以上での衝突	1

[ユーズド・カーディーラー] USED CAR DEALER

中古車に対する概念も、前作からより複雑化している。まず中古車には、ゲーム中は表示されないが"ノーマル"、"バーゲン"、"レアバーゲン"の3種類がある。この3種は単純に販売価格に差があるだけだが、販売期間はそれぞれ異なる。バーゲン車の販売はランダムで決定されるが、レアバーゲン車はあらかじめ設定された特定の日にしか販売されない。またレアバーゲン車の中には、まだNEW CAR DEALERに並んでいない格上のマシンが販売されることもあるので、資金の少ないCONQUEST序盤でマシンを乗り換えたい場合などには、非常に重宝する。次ページにレアバーゲン車の販売カレンダーを掲載したので、プレイの際は参考にしてほしい。また今作の中古車はただ新車より安いマシンというわけではなく、中古感を演出するために最初からパーツが装備されていたり、ヤレが進行していたりもする。ヤレの進行具合はランダムで決定されるのでマシンごとに異なるが、これは画面上で判断することのできない要素だ。ただヤレの程度と車両価格は比例するので、バーゲン車輌でもないのにあまりにも価格が安いマシンがあったら、買うのを控えたほうがいいかもしれない。

CONQUEST序盤でレアバーゲンの格上マシンを購入すれば、ライバルとのバトルを大分有利に進められるはずだ。

中古車の種類

ノーマル	相場どおりのノーマルな中古車
バーゲン	相場よりも少し安い中古車
レアバーゲン	特定の日付にのみ販売されるレアなクルマ

パーツが装備されている中古車

中古車に装備されてるパーツは販売まえにランダムで決定され、パーツショップで売られている物の中から最大で3個までが装着される。しかし購入した中古車は、1/300の確率でパーツがフル装備状態になっていることがある。出会えたらかなりラッキーだ。

購入してみないと実際にどんなパーツが装備されているのかはわからないが、ホイールなどは外見でわかるはずだ。

所有車の売却

ガレージで不要になったマシンは売却することもできる。売却時にはその時点での車輌の査定額に加え、装備パーツの価値も買い取り額に加算される。車輌の査定額には車種ごとに定められた価格に加え、購入してからの日数、車輌のヤレも影響する。かなり昔に買って、相当のヤレが加算されたマシンの場合、買い取り額は落ちてしまうというわけだ。またパーツは無理につけて売却する必要はなく、すべて外したノーマルの状態での売却も可能。

ガレージを広くすれば置ける台数も増えるが、資金に余裕がない場合は不要なマシンから売ってしまおう。

RARE BARGAIN CALENDER
[レアバーゲンカレンダー]

まだNEW CAR DEALERに並んでいない格上のマシンなどが、中古車価格で買えるお得なレアバーゲン。通常の中古車はランダムで決定されたものが店頭に並ぶが、このレアバーゲンでは販売される車種があらかじめ決められている。しかしレアバーゲン車は1月にたった1日しか販売されないので、かなりマメにUSED CAR DEALERをチェックしていないと、なかなか出会うことはできないはずだ。ところがレアバーゲン車は、じつは店頭に並ぶ日が月単位(28日周期)で決まっており、欲しい車種の販売日を狙っていけば簡単に買うことができる。そこでここでは全レアバーゲン車の店頭販売日を公開。戦闘力の高い新しいマシンをレアバーゲンで先取りして買ってしまえば、ゲーム進行も大幅にラクになることは間違いない。

まだNEW CAR DEALERに並んでいないハイパワーマシンを先取りできるメリットは大きい。

CONQUESTを始めたばかりなら、狙い目なのは86系カローラ。85系とは桁違いのパワーがある。

●CONQUESTスタート

日付	車種
8日目	FORD PUMA
11日目	TOYOTA TRUENO GT-APEX(AE86)
16日目	NISSAN MARCH R(EK10)
23日目	TOYOTA LEVIN GT-APEX(AE86)
27日目	MITSUBISHI MIRAGE CYBORG R(CA4A)

●箱根クリア後

日付	車種
1日目	SUBARU FORESTER S/tb STi II(SF5)
2日目	TOYOTA TRUENO GT-APEX(AE86)
3日目	TOYOTA TRUENO GT-APEX(AE86)
4日目	TOYOTA TRUENO GT-APEX(AE86)
11日目	Mercedes-Benz 190E 2.5-16V EVOLUTION II
14日目	ALFA ROMEO 145 QuadriFoglio(GF-930A534)
17日目	NISSAN SILVIA K'S(PS13)
18日目	NISSAN 180SX TYPE X(RPS13)
19日目	Honda CIVIC SiR II(EG6)
26日目	MITSUBISHI MIRAGE CYBORG R(CA4A)
27日目	MITSUBISHI MIRAGE ASTY RX(CJ4A)
28日目	ALFA ROMEO 155 Q4(E-167A2E)

●榛名・赤城のいずれかクリア後

日付	車種
1日目	Honnda ACCORD EURO R(CL1)
3日目	MITSUBISHI GARANT VR-4 TYPE-S(EC5A)
5日目	Honda CIVIC TYPE-R(EP3)
8日目	MAZDA FAMILIA GT-R(BG8Z)
9日目	SUBARU LEGACY TOURING WAGON GT-B(BG5)
9日目	SUBARU LEGACY B4 RSK(BE5)
10日目	ALFA ROMEO 156
12日目	TOYOTA MARK II TOURER V(JZX90)
13日目	Honda ACCORD EURO R(CL7)
15日目	SUBARU IMPREZA WAGON WRX STi VER VI(GF8)
15日目	TOYOTA CHASER TOURER V(JZX100)
17日目	MAZDA RX-7 ∞(FC3S)
18日目	NISSAN PULSAR VZ-R N1(JN15)
20日目	MITSUBISHI GARANT 2.0 DOHC TURBO VR-4(E39A)
22日目	NISSAN SILVIA K'S AERO SE(CS14)/1995年型
22日目	NISSAN SILVIA K'S AERO SE(CS14)/1998年型
23日目	Honda INTEGRA TYPE-R(DC2)
28日目	Honda CIVIC TYPE-R(EK9)
28日目	SUBARU LEGACY TOURING WAGON(BH5)

●第一いろは坂・第二いろは坂クリア後

日付	車種
2日目	MITSUBISHI GTO TWIN TURBO MR(Z15A)
3日目	ALFA ROMEO 147 GTA(GH-937AXL)
5日目	Honda INTEGRA TYPE-R(DC5)
6日目	MAZDA RX-7 TYPE RS(FD3S)
8日目	VOLKSWAGEN Golf R32(GH-1JBFHF)
9日目	SUBARU LEGACY 2.0GT spec.B(BL5)
9日目	SUBARU LEGACY WAGON 2.0GT spec.B(BP5)
12日目	Honda NSX-R(NA1)
14日目	TOYOTA SUPRA RZ(JZA80)
14日目	FORD SIERRA RS COSWORTH
15日目	FORD SIERRA RS COSWORTH

日付	車種
15日目	Mercedes-Benz C32 AMG
16日目	DETOMASO VALLELUNGA
17日目	DETOMASO VALLELUNGA
19日目	NISSAN FAIRLADY Z 2SEATER VERSION S TWIN TURBO(CZ32)
21日目	RENAULT CLIO WILLIAMS
23日目	Mercedes-Benz C32 AMG
23日目	SUBARU LEGACY BLITZEN(BE5)
24日目	MITSUBISHI LANCER GSR EVOLUTION VII(CT9A)
27日目	SUBARU IMPREZA WRX STi VER VI(GC8)
28日目	SUBARU IMPREZA WRX STi(GDB)

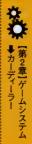
●表六甲・蔵王クリア後

日付	車種
2日目	Mercedes-Benz 190E 2.5-16V EVOLUTION I
4日目	PEUGEOT 205 T 16
4日目	NISSAN SKYLINE GT-R V Spec(BCNR33)
5日目	SUBARU IMPREZA WRX STi C-spec(GDB)
6日目	PEUGEOT 205 T 16
7日目	AUDI RS4 AVANT(GF-8DAZBRF)
9日目	AUDI RS4 AVANT(GF-8DAZBRF)
9日目	NISSAN SKYLINE GT-R V SpecII(BNR34)
11日目	SUBARU IMPREZA WRX STi(GDB)
14日目	MITSUBISHI LANCER GSR EVOLUTION VIII(CT9A)
16日目	Mercedes-Benz 190E 2.5-16V EVOLUTION II

日付	車種
17日目	ALFA ROMEO 156 GTA(GH-932AXB)
18日目	TOYOTA MR-S VM180 ZAGATO(ZZW30)
19日目	NISSAN SKYLINE GT-R V SpecII(BNR34)
21日目	Honda NSX-R(NA2)
21日目	SUBARU IMPREZA WRX STi C-spec(GDB)
22日目	AUDI RS6 AVANT(GH-4BBCYF)
23日目	RENAULT 5 TURBO II
25日目	MITSUBISHI LANCER GSR EVOLUTION VIII(CT9A)
27日目	RENAULT CLIO V6 24V
28日目	SUBARU LEGACY S401(BE5)

●エンディング以降

日付	車種
2日目	NISSAN SKYLINE GT-R V SpecII(BNR32)
2日目	SUBARU IMPREZA WRX STi(GDB)
3日目	NISSAN SKYLINE GT-R V Spec(BCNR33)
3日目	SUBARU IMPREZA WRX STi C-spec(GDB)
4日目	NISSAN SKYLINE GT-R V SpecII(BNR34)
4日目	SUBARU IMPREZA 22B STi(GC8)
5日目	VOLKSWAGEN Golf R32(GH-1JBFHF)
6日目	MAZDA RX-8 TYPE S(SE3P)
7日目	MITSUBISHI GTO TWIN TURBO MR(Z15A)
7日目	MAZDA RX-7 TYPE RS(FD3S)
8日目	STARION 4WD RALLY
9日目	MITSUBISHI LANCER GSR EVOLUTION VIII(CT9A)
10日目	ALFA ROMEO 147 GTA(GH-937AXL)
11日目	ALFA ROMEO 156 GTA(GH-932AXB)
12日目	SUBARU LEGACY BLITZEN(BE5)
13日目	SUBARU LEGACY S401(BE5)
14日目	Mercedes-Benz 190E 2.5-16V EVOLUTION I

日付	車種
15日目	Mercedes-Benz 190E 2.5-16V EVOLUTION II
16日目	Honda NSX-R(NA1)
17日目	Honda NSX-R(NA2)
18日目	RENAULT CLIO WILLIAMS
18日目	OPEL CALIBRA V6 Class1 DTM
19日目	RENAULT 5 TURBO II
19日目	DETOMASO VALLELUNGA
20日目	RENAULT CLIO V6 24V
20日目	DETOMASO PANTERA GTS
21日目	Honda INTEGRA TYPE-R(DC2)
22日目	Honda INTEGRA TYPE-R(DC5)
23日目	FORD FOCUS RS 2.0i
24日目	FORD SIERRA RS COSWORTH
25日目	FORD ESCORT RS COSWORTH
25日目	AUDI RS4 AVANT(GF-8DAZBRF)
26日目	AUDI RS6 AVANT(GH-4BBCYF)
27日目	GEMBALLA TURBO R-GT320

TUNING PARTS
チューニングパーツ

どんなマシンでも、チューニングパーツを装備していきモディファイすれば、その走りは劇的に変化する。ここでは全チューニングパーツの入手先リストをあますことなく掲載した。

[チューニングパーツリスト] TUNING PARTS LIST

CONQUESTを進めるうえで、マシンをトータル的にパワーアップできるチューニングパーツは非常に重要な存在だ。しかしデフォルトでショップで購入可能なパーツは初期レベルのものばかりで、マシンの性能を劇的に変化させるには至らない。大幅な性能アップが望めるチューニングパーツは、ライバルとのバトルに勝利して入手するか、スポンサーテストに合格してスポンサーから提供を受けるしかない。本項では、欲しいパーツがいつ、どこで、どうすれば入手できるのかを全パーツぶんリストにして掲載した。これがあれば効率よくマシンをチューンできるはずだ。

カテゴリー	パーツ名	レベル	価格(CP)	入手先
POWER TUNE	ENGINE STRAIGHT-LINE	NORMAL	—	新車の状態で装着している
		LEVEL1	200,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL2	380,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL3	725,000	ライバル63を倒して入手(販売開始)
		LEVEL4	980,000	ライバル143を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL5	1,500,000	ライバル99を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL6	2,485,000	ライバル183を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL7	3,000,000	ライバル226を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL8	3,850,000	ライバル273を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
	ENGINE V-LINE	NORMAL	—	新車の状態で装着している
		LEVEL1	258,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL2	455,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL3	850,000	ライバル60を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL4	1,720,000	ライバル139を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL5	2,625,000	ライバル187を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL6	3,150,000	ライバル21を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL7	4,000,000	ライバル271を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL8	4,550,000	ライバル320を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
	ENGINE BOXER	NORMAL	—	新車の状態で装着している
		LEVEL1	260,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL2	400,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL3	745,000	ライバル39を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL4	1,550,000	ライバル72を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL5	2,280,000	ライバル157を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL6	3,000,000	ライバル185を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL7	3,750,000	ライバル225を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL8	4,000,000	ライバル322を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
	ENGINE RE	NORMAL	—	新車の状態で装着している
		LEVEL1	300,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL2	721,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL3	1,000,000	ライバル101を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL4	2,250,000	ライバル142を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL5	3,700,000	ライバル227を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL6	4,200,000	ライバル306を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)

カテゴリー	パーツ名	レベル	価格(CP)	入手先
POWER TUNE	ENGINE RE	LEVEL7	4,975,000	ライバル113を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL8	5,223,000	ライバル325を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
	MUFFLER STRAIGHT-LINE	NORMAL	—	新車の状態で装着している
		LEVEL1	100,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL2	150,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL3	225,000	ライバル56を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL4	300,000	ライバル137を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL5	450,000	ライバル229を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL6	652,000	ライバル323を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL7	845,000	ライバル64を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL8	1,000,000	ライバル291を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
	MUFFLER V-LINE	NORMAL	—	新車の状態で装着している
		LEVEL1	115,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL2	177,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL3	258,000	ライバル33を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL4	345,000	ライバル98を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL5	500,000	ライバル74を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL6	745,000	ライバル136を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL7	1,000,000	ライバル186を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL8	1,258,000	ライバル318を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
	MUFFLER BOXER	NORMAL	—	新車の状態で装着している
		LEVEL1	108,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL2	162,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL3	240,000	ライバル27を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL4	315,000	ライバル96を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL5	488,000	ライバル194を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL6	700,000	ライバル293を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL7	899,000	ライバル304を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL8	1,112,000	ライバル152を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
	MUFFLER RE	NORMAL	—	新車の状態で装着している
		LEVEL1	122,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL2	225,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL3	311,000	ライバル71を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL4	458,000	ライバル111を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL5	726,000	ライバル181を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL6	892,000	ライバル277を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL7	1,250,000	ライバル319を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL8	1,500,000	ライバル26を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
POWER TUNE	TURBO KIT	NORMAL	—	新車の状態で装着している
		LEVEL1	150,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL2	224,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL3	380,000	ライバル58を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL4	500,000	ライバル182を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL5	753,000	ライバル275を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
	AIR CLEANER	NORMAL	—	新車の状態で装着している
		LEVEL1	77,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL2	100,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL3	135,000	ライバル18を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL4	200,000	ライバル128を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL5	350,000	ライバル218を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
	COOLING MODULE	NORMAL	—	新車の状態で装着している
		LEVEL1	100,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL2	148,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL3	255,000	ライバル16を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL4	394,000	ライバル112を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL5	500,000	ライバル244を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)

カテゴリー	パーツ名	レベル	価格(CE)	入手先
POWER TRAIN TUNE	TRANSMISSION	NORMAL	—	新車の状態で装着している
		LEVEL1	150,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL2	224,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL3	375,000	ライバル95を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL4	500,000	ライバル184を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL5	785,000	ライバル292を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
	CLUTCH	NORMAL	—	新車の状態で装着している
		LEVEL1	100,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL2	185,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL3	242,000	ライバル70を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL4	379,000	ライバル135を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL5	552,000	ライバル321を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
	SUSPENTION	NORMAL	—	新車の状態で装着している
		LEVEL1	120,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL2	195,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL3	252,000	ライバル100を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL4	350,000	ライバル140を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL5	500,000	ライバル231を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
	BRAKE	NORMAL	—	新車の状態で装着している
		LEVEL1	100,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL2	145,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL3	175,000	ライバル62を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL4	182,000	ライバル144を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
		LEVEL5	250,000	ライバル269を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
	LSD 1WAY	NORMAL	—	新車の状態で装着している
		LEVEL1	75,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL2	125,000	第一いろは坂か第二いろは坂をクリアするとPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL3	200,000	表六甲か蔵王をクリアするとPARTS SHOPで購入可能
	LSD 1.5WAY	LEVEL1	76,500	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL2	126,000	第一いろは坂か第二いろは坂をクリアするとPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL3	200,000	表六甲か蔵王をクリアするとPARTS SHOPで購入可能
	LSD 2WAY	LEVEL1	100,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL2	185,000	第一いろは坂か第二いろは坂をクリアするとPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL3	300,000	表六甲か蔵王をクリアするとPARTS SHOPで購入可能
BODY TUNE	REINFORCE	NORMAL	—	新車の状態で装着している
		LEVEL1	200,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL2	350,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL3	522,000	LOVERSにした人数が4人以上になるとPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL4	648,000	LOVERSにした人数が11人以上になるとPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL5	725,000	ライバル178を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
	WEIGHT DOWN	NORMAL	—	新車の状態で装着している
		LEVEL1	135,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL2	200,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL3	379,000	プライズを4個手に入れるとPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL4	512,000	プライズを12個手に入れるとPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL5	650,000	ライバル223を倒して入手(PARTS SHOPでの販売も開始)
TIRE	SPORTS	NORMAL	—	新車の状態で装着している
		LEVEL1	50,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能(価格はタイヤ2本分)
		LEVEL2	75,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能(価格はタイヤ2本分)
		LEVEL3	90,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能(価格はタイヤ2本分)
		LEVEL4	130,000	第一いろは坂か第二いろは坂をクリアするとPARTS SHOPで購入可能(価格はタイヤ2本分)
		LEVEL5	165,000	表六甲か蔵王をクリアするとPARTS SHOPで購入可能(価格はタイヤ2本分)
	RACING	LEVEL1	80,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能(価格はタイヤ2本分)
		LEVEL2	115,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能(価格はタイヤ2本分)
		LEVEL3	150,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能(価格はタイヤ2本分)
		LEVEL4	180,000	第一いろは坂か第二いろは坂をクリアするとPARTS SHOPで購入可能(価格はタイヤ2本分)

カテゴリー	パーツ名	レベル	価格(CP)	入手先
TIRE	RACING	LEVEL5	200,000	表六甲か蔵王をクリアするとPARTS SHOPで購入可能
	WET	LEVEL1	45,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能(価格はタイヤ2本分)
		LEVEL2	65,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能(価格はタイヤ2本分)
		LEVEL3	80,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能(価格はタイヤ2本分)
		LEVEL4	100,000	第一いろは坂か第二いろは坂をクリアするとPARTS SHOPで購入可能(価格はタイヤ2本分)
		LEVEL5	135,000	表六甲か蔵王をクリアするとPARTS SHOPで購入可能価格はタイヤ2本分)
	SPIKES	LEVEL1	50,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能(価格はタイヤ2本分)
		LEVEL2	75,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能(価格はタイヤ2本分)
		LEVEL3	100,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能(価格はタイヤ2本分)
		LEVEL4	125,000	第一いろは坂か第二いろは坂をクリアするとPARTS SHOPで購入可能(価格はタイヤ2本分)
		LEVEL5	150,000	表六甲か蔵王をクリアするとPARTS SHOPで購入可能価格はタイヤ2本分)
WHEEL	—	—	110,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能(価格はホイール2本分)
DRESS UP TUNE	LIGHT	NORMAL	—	新車の状態で装着している
		LEVEL1	5,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL2	10,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		LEVEL3	150,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
	DEALER COLOR	—	100,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
	OPTIONAL COLOR	—	150,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
	MAZIORA COLOR	—	200,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
	FULLAERO	—	300,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
	WING	TYPE1	150,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		TYPE2	150,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		TYPE3	150,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
		TYPE4	150,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
	CARBON BONNET	—	120,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
	RALLY KIT	—	100,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
	MUDFLAP-RED	—	41,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
	MUDFLAP-YELLOW	—	41,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能
	MUDFLAP-BLUE	—	41,000	はじめからPARTS SHOPで購入可能

チューニングやセッティングを行なえないクルマ

実在するレースカーやチューニングカーをゲーム内に登場させた、いわゆるSPECIALカテゴリーのマシンに対しては、チューニングパーツの装着やセッティングを行なうことはできない。これはSPECIALカテゴリーのマシンはすでに完成されたマシンであり、チューンやセッティングの必要がないからだ。またNORMAL CARであっても、FORD、Mercedes-Benz、MINIの3社のクルマはBODY COLORの変更やFULL AERO、WING、CARBON BONNET、RALLY KIT、MUDFLAPといった外装を変化させるアイテムに関しては、装着できない。

すでに見た目も中身もフルチューン状態のSPECIALマシンは、チューンどころかセッティング変更も不可。

FULL AEROは見た目が大きく変化する楽しいパーツだが、残念ながら装着不能車種があるのだ。

TUNING GUIDE
チューニングガイド

単体では戦闘力の低いマシンでも、チューニングパーツを装着していくことで性能はどんどん変化していく。本項では各チューニングパーツごとにその効果と特性を解説していこう。

[チューニングの概要] TUNING

各チューニングパーツは、基本的につければつけただけ、パーツレベルが高ければ高いほどマシンの性能が向上する。ただしエンジンとマフラーのようにパーツ同士に相性があるものもあれば、サスペンションやタイヤのようにマシンの走りやチューニングの方向性によって使いわける必要のあるパーツもある。またチューニングパーツはただ装着するだけではなく、セッティングすることによってその真価を発揮することを覚えておこう。

[パワーチューン] POWER TUNE

エンジン、マフラー、ターボキット、エアクリーナー、クーリングモジュールで構成されるパワーチューンパーツ。ターボキットのみ、ターボ車専用パーツとなるのでNA車には装着できない。またエンジン、マフラーに関しては、今作ではエンジン形式ごとにパーツが分かれている。つまりマシンを乗り換えたとき、違うエンジン形式だった場合はパーツの流用ができないというわけだ。

パーツの流用を考えるのなら、マシンを買い換える際はエンジン形式が共通かどうかを事前に確認しておこう。

エンジンとマフラーの相性

マシンに装着しているエンジンパーツのほうがマフラーパーツよりもレベルが高いと、エンジンパーツはその性能が発揮できずパワーをロストしてしまう。パーツのレベル差が大きいほどパワーロスト率も高いので注意したい。ただしマフラーのレベルが高い場合はロストしない。

パワーロストパーセンテージ

パーツレベル差	パワーロストパーセンテージ
0	ロストしない
1	5%ロスト
2	7%ロスト
3	9%ロスト
4	12%ロスト
5	14%ロスト
6	16%ロスト
7	20%ロスト

マフラーの重視性能

LEVEL3までのマフラーはトータル的にパワーアップしていくが、LEVEL4から7までのマフラーは低回転重視型と高回転重視型にその特性がわかれる。LEVEL4と6が低回転、LEVEL5と7が高回転タイプとなり、LEVEL4と5、LEVEL6と7に性能的な差はない。つまり低回転か高回転のどちらを重視するかでマフラーを選択することになる。ちなみにLEVEL8マフラーに重視性能は設定されていない。

マフラー性能の方向性

トルク重視型	回転重視型
LEVEL4	LEVEL5
LEVEL6	LEVEL7

[パワートレイン] POWER TRAIN

トランスミッション、クラッチ、LSD、サスペンション、ブレーキと、エンジンが発生したパワーを実際に路面に伝えていくパーツで構成されているのがパワートレインパーツだ。パワーチューンのように馬力やトルクがアップするわけではないので、速さには直接関係なさそうだが、じつはパワートレインパーツはセッティングしだいでパワーチューン以上の効果を得られる重要な部位でもある。ただ装着するだけではなく、いろいろな調整を試してみよう。

どんなにマシンパワーを上げても、パワートレインチューンを同時に施さなければバランスのよい走りはできない。

サスペンションの方向性

サスペンションはパーツレベルが異なると、その味つけもいろいろと変化する。LEVEL1、2はNORMALがそのまま性能アップした"ストリート仕様"となり、LEVEL3、4はカーブでのコントロール性を重視した"ドリフト仕様"となる。LEVEL5はトータル的に性能がアップしており、仕様としては"グリップ仕様"ということになるが、これらの仕様はあくまでパーツレベルごとの方向性を示しているだけでもある。細かい走りの特性に関しては、最終的に自分の好みに合わせてセッティングを変更するしかない。

サスペンション性能の方向性

LEVEL1	ストリート仕様
LEVEL2	
LEVEL3	ドリフト仕様
LEVEL4	
LEVEL5	グリップ仕様

LSDとは

通常クルマがコーナーリングを行なうとき、コーナーの内側を走るタイヤと外側を走るタイヤとでは、その回転量が違ってしまう。内側のタイヤに比べて、外側のタイヤはよりたくさん回転しないとクルマは曲がることができないわけだ。そしてその回転差を補うのがデフと呼ばれるパーツなのだが、ノーマルのデフはその機構上、片輪が何らかの理由で空転してしまうと、駆動力はその空転している片輪のみに伝達されてしまう。そこでそのような場合に駆動力の伝達を制限し、両輪に適度な駆動力がかかるように制御するパーツが作動制限デフ(Limited Slip Diff)、いわゆるLSDと呼ばれるパーツだ。LSDには加速時のみに作用する1WAY、加速時、減速時の両方に効く2WAY、加速時には普通に、減速時はややマイルドに効く1.5WAYの3種類があり、一般的に1WAYはFF車、2WAYはFR車、1.5WAYは4WD車のフロント側に向いているとされている。コーナリング中にタイヤが空転してマシンが前に進まないときなどは、LSDを装着すれば走りは激変するはずだ。

ドリフトしつつもマシンが前に出るような走りをするには、必要不可欠なパーツだ。

ウェットやスノー路面など、悪路面でのトランクションの確保にも非常に役立つ。

[タイヤ] TIRE

タイヤにはSPORTS、RACING、WET、SPIKESの4種類があり、それぞれグリップ力や特化した性能が異なる。CONQUESTでは天候がめまぐるしく変化するので、どんな天候にも対応できるよう種類を確保しておきたい。タイヤは前後別々の種類を装着することも可能で、2本1セットで販売される。またパーツレベルが上がるごとに外径インチ数もアップする。タイヤに装着しているホイールは、このタイヤのインチアップに対応してサイズが自動的に変化する。

SPORTS TIRE

ノーマルのタイヤに比べ、ドライ路面の舗装路でグリップ力の向上を図れる。ウェットやスノーなどの低ミュー路面には弱いが、レーシングタイヤほど極端に性能は落ちないので、とりあえず装着しておきたい。

RACING TIRE

スポーツタイヤよりもさらにドライ路面でのグリップ力が高い。ドライ路面においては、レーシングタイヤのレベル5が最高のグリップ力を誇る。しかしウェットやスノー路面では著しく性能が低下する。

WET TIRE

路面が濡れてハイグリップ系タイヤのグリップ力が落ちる雨天時に、その性能を発揮する。レベルが上がるほど雨天時でのグリップ力は向上するが、ドライ路面での性能は悪化する。スノー路面にも多少効果有り。

SPIKE TIRE

雪で滑りやすいスノー路面を走破するためだけに必要なのが、このスパイクタイヤ。路面が凍る表六甲や蔵王を走るときには絶対に必要だ。当然ドライ路面ではまったくその性能を発揮することはできない。

路面状況におけるタイヤのグリップ特性

いろいろな路面の状況に合わせてその性能を特化させている各種のタイヤだが、全体で比較してみるとその性能差というのは下記の表のようになる。ドライ路面ではレーシングが、スノー路面ではスパイクが、といったふうにその特性に合った路面なら最高のグリップ力を発揮するタイヤも、使用状況を間違えると一気に性能が落ちることがわかるだろう。またウェット路面ではノーマルタイヤがウェットのLEVEL1に相当するのも興味深い部分だ。

路面状況とタイヤレベルごとのグリップ特性

	ドライ路面でのグリップ力				ウェット路面でのグリップ力				スノー路面でのグリップ力			
グリップ力	SPORTS	RACING	WET	SPIKE	SPORTS	RACING	WET	SPIKE	SPORTS	RACING	WET	SPIKE
弱い				LEVEL1				LEVEL1		LEVEL5		
			LEVEL1	LEVEL2		LEVEL5		LEVEL2		LEVEL4		
			LEVEL2	LEVEL3		LEVEL4		LEVEL3	LEVEL5	LEVEL3		
			LEVEL3	LEVEL4	LEVEL5	LEVEL3		LEVEL4	LEVEL4	LEVEL2		
			LEVEL4	LEVEL5	LEVEL4	LEVEL2		LEVEL5	LEVEL3	LEVEL1	LEVEL1	
	NORMAL		LEVEL5		LEVEL3	LEVEL1			LEVEL2		LEVEL2	
	LEVEL1				LEVEL2				LEVEL1		LEVEL3	
	LEVEL2				LEVEL1				NORMAL		LEVEL4	
	LEVEL3	LEVEL1			NORMAL		LEVEL1				LEVEL5	LEVEL1
	LEVEL4	LEVEL2					LEVEL2					LEVEL2
	LEVEL5	LEVEL3					LEVEL3					LEVEL3
		LEVEL4					LEVEL4					LEVEL4
強い		LEVEL5					LEVEL5					LEVEL5

【ボディ】 BODY

チューン項目としてはあと回しになりがちなボディチューンだが、レインフォース、ウェイトダウンとも重要な役割がある。レインフォース、つまりボディ剛性を強化させると車重は増加してしまうが、エンジンが発生したパワーをむだなく車輪に伝えることができ、結果的に速く走るマシンとなる。さらにボディ剛性が上がったことで、衝突時に加算されるヤレを軽減する効果もある。ウェイトダウンはマシンを速くするもっともシンプルなチューンだ。同じパワーのエンジンンなら、軽いボディに載せたほうが速いのは当たり前。マシンを軽くすればすべてのパーツの動作もダイレクトになり、走りやすいマシンになるわけだ。ただウェイトダウンはすればするほどヤレに対する耐久度は落ちてしまう。レインフォースとウェイトダウンは相反する内容のチューンだけに、バランスよく進めたい。

レインフォースは衝突時のヤレを軽減させる。ラフなドライビングスタイルなら必ず施したいチューニングだ。

ボディの耐久性は落ちるが、マシンが軽くなるとさまざまなメリットがある。軽さはそのまま速さに結びつくのだ。

【ドレスアップチューン】 DRESSUP TUNE

"ドレスアップ"というと走りにはまったく無関係なチューンアップのようだが、パーツによっては軽量化や空気抵抗の軽減といったメリットがある。具体的には、カーボンボンネットは装着することで3kgの軽量化が可能。フルエアロやウィングはそれぞれ空気抵抗値を若干減らすことができる。そしてこれ以外のドレスアップパーツは基本的に見た目の変化だけとなる。ライトはバルブが変更され、明るさが多少変化。ラリーキットはルーフ上にエアインテークが装備され、見た目がレースカーふうになる。マッドフラップは日本語にすれば"泥よけ"であり、雨天時や降雪時に水しぶきの巻き上げを押さえることができる。ビハインド視点でプレーしている人には、若干効果があるだろう。またボディカラーには、光の加減で色味がまったく変化する実在の特殊塗料、マジョーラも用意されている。

フルエアロは用意されていない車種もあるが、装着可能な車種にはぜひとも装着したいパーツのひとつだ。

マジョーラの妖しい輝きを再現したカラーは必見。とくに曲面で構成されたボディを持つマシンにはハマる。

【ドレスアップ不可能なクルマ】

フルエアロは基本的に国産車にしか用意されてなく、外車はすべて装着することができない。また国産車の中でも一部の車種にはフルエアロの設定はない。またFORD、MINI、Mercedes-Benzのマシン、そしてスペシャルマシンは外装が変化するパーツはいっさい装着不可能だ。

ディーラーで買える国産車でも、GARAIYAなどには残念ながらフルエアロは用意されていない。

ALL WHEEL CATALOG

[全ホイールカタログ]

前作同様、今作でもチューニングパーツとして登場するホイールは、ホイールメーカーの協力によりすべて実在モデルでの収録となっている。またタイヤの項でも述べたが、インチサイズはタイヤ側に依存する形になっており、タイヤのパーツレベルに合わせてホイールのインチも自動的に変化するようになっている。

価格はどのモデルも一律で110,000CP。タイヤ同様、2本1セットでの販売だ。

MODEL5 C-2

MODEL5 C-3

MODEL5 C-4

MODEL6 C-1

MODEL6 C-2

MODEL6 C-3

YOKOHAMA

MODEL7 C-1
MODEL7 C-2
MODEL7 C-3
MODEL7 C-4
KREUZER ser.V C-1
KREUZER ser.V C-2
KREUZER ser.V C-3
KREUZER ser.X C-1
KREUZER ser.X C-2
KREUZER ser.X C-3
KREUZER ser.X C-4
GENERATIONⅡ C-1
GENERATIONⅡ C-2
GENERATIONⅡ C-3
Conneisseur C-1
Conneisseur C-2
Conneisseur C-3
RG C-1
RG C-2
RG C-3
RCⅡ C-1
RCⅡ C-2
RCⅡ C-3
RCⅡ C-4
RACING oni C-1
RACING oni C-2
RACING oni C-3
RACING oni C-4
ENKEI

RPF1 C-1
RPF1 C-2
RPF1 C-3
J-SPEED C-1
J-SPEED C-2
J-SPEED C-3
CP-SⅡ C-1
CP-SⅡ C-2
CP-SⅡ C-3
WRC TARMAC EVO C-1
WTEⅡ C-1
RP02 C-1
RP02 C-2
NT03 C-1
NT03 C-1
NT-03RR C-1
NT-03RR C-2
RC5 C-1
RC5 C-2
RC5 C-3

ENKEI
ES-TARMAC C-1
ES-GRAVEL C-1
AEGIS C-2
AEGIS C-3
HART
CP-035 C-1
CP-035 C-2
CP-035R C-1
CP-Ftune C-1
CP-FtuneR C-1
CP-FtuneR C-2
CP-FtuneR C-3
CP-FtuneR C-4
TYPE-CR C-1
TYPE-CR C-2
TYPE-CR C-3
RAYS(VolkRacing)
TE37 C-1
TE37 C-2
CE28M C-1
CE28M C-2
CE28M C-3
SE37K C-1
SE37K C-2
GT-C C-1
GT-C C-2
GT-C C-3
GT-U C-1
GT-U C-2
GT-U C-3
GT-7 C-1
GT-7 C-2
GT-7 C-3
GT-7 C-4
RAYS(GramLights)
57F C-1
57F C-2
57C C-1
57C C-2
57C C-3
57S C-1
57S C-2
57S C-3
57S C-4
57PRO C-5
57PRO C-1
B.I.M
ae033 C-1
ae033 C-2
ae034 C-1
ae034 C-2
CS031 C-1

CS031
C-2
OZ

SUPERTURISMO COMPETITION
C-1
5 RAZZE
C-1
F1 COMPETITION
C-1
RALLY RACING
C-1
RALLY RACING
C-2
SPARCO

NS2 PYTHON
C-1
NS2 PYTHON
C-2
NT-R
C-1
NT-R
C-2
NT-R
C-3
TARMAC
C-1
TARMAC
C-2
TARMAC
C-3
VIPER R
C-1
VIPER R
C-2
WATANABE

Eight Spoke
C-1
Eight Spoke
C-2
Eight Spoke
C-3
Eight Spoke
C-4
Eight Spoke
C-5
Eight Spoke
C-6
Eight Spoke
C-7
Cyclone
C-1
Cyclone
C-2
Cyclone
C-3
Cyclone
C-4
Cyclone
C-5
Cyclone
C-6
Forged Eight
C-1
SPEEDLINE

GT-oneR
C-1
GT-oneR
C-2
GT-oneR
C-2
Compe-2
C-1
Compe-2
C-2
Compe-2
C-3
GT-one 1
C-1
GT-one 1
C-2
GT-one 1
C-3
GT-one 1
C-4
CHRONO
C-1
CHRONO
C-2
CHRONO
C-3
CHRONO
C-4
type2013
C-1

SETTING GUIDE
セッティングガイド

各種チューニングパーツはただ装着するだけではなく、セッティングを調整していくことでその真価を発揮する。慣れないうちは手を出しにくいが、わかる範囲から挑戦していこう。

[セッティングの基本概念] BASIC CONCEPT

マシンをセッティングするということは、曲がりやすくするのか、曲がりにくくするのか、加速重視にするのか、最高速重視するのかといったように、マシンに何かしらの特性を与えるという作業である。とくに本作はハンドリングに関するセッティングが重要になってくるため、まずは曲がりやすい"オーバーステア"と、曲がりにくい"アンダーステア"の概念を解説しておくことにしよう。

マシンの駆動レイアウトやエンジン方式、走行コースなどさまざまな要因を考慮したうえで煮詰めていこう。

アンダーステアセッティング

マシンが基本的に曲がりにくく、走行ラインが理想的なラインよりアウト側に膨らみがちになるのがアンダーステアだ。曲がりにくいというデメリットはあるが、そのぶんスピンはしにくい。コーナリング中でもブレーキングによるマシンの姿勢制御がしやすいので、ビギナーには操縦しやすいセッティングといえる。とくに高速コーナーや長い直線が続く場所など、走行スピードがかなり高くなる場所ではあまりマシンの挙動がクイックだとすぐスピンを誘発してしまうので、アンダー気味なセッティングのほうが安全マージンが高いというわけだ。FF車や4WD車は最初からこの傾向が強い。マシンをアンダー気味のセッティングにしたい場合は、フロントサスを硬めに、リアサスを柔らかめにし、車高もフロントを高め、リアを低めにしよう。スタビライザーは前を硬めにするといい。

グリップ走行でタイム更新を狙うなら、マシンを軽くアンダー気味にしてみよう。

オーバーステアセッティング

マシンが本来の走行ラインよりイン側に切れ込んでいき、理想の走行ラインより曲がりすぎてしまう挙動のことをオーバーステアという。マシンがオーバー気味だと挙動がつねにスピン傾向となるので姿勢制御がたいへんだが、上手にコントロールすればマシンをドリフト状態にしやすいというメリットもある。タイトコーナーが続くコースなどで自分のマシンが曲がりにくいと感じたら、オーバー気味にセッティングしてみるのも得策だ。ただしFR車やMR車などはもとからオーバー気味の挙動なので、あまりこの特性を強めてしまうとスピンしやすくなってしまう。曲がりにくいマシンに対してオーバー気味のセッティングを施す場合は、アンダーセッティングとは逆にフロントサスを柔らかく、リアを硬めにし、車高はフロントを低め、リアを高めにしよう。スタビライザーは後ろを硬めにしておくこと。

CAバトルでドリフトしまくりたいなら、オーバー気味のセッティングがオススメ。

【サスペンション】 SUSPENTION

マシンのコーナーリング特性を決定づけるのがこのサスペンションセッティング。セッティング項目は4項目あり、それぞれ事細かな調整を施せるようになっている。これらのサスペンションパーツは、お互いが影響しあう重要な部分なので、セッティングの数値を変更したときにマシンの挙動がどう変わるのかをきちんと把握し、マシンセッティングの方向性を自分好みに細かく煮詰めていきたい。

項目が多く、初心者にはわかりにくい。ひとつずつ試してみて、効果を確認しながらセッティングしよう。

SPRING RATE

サスペンションの硬さを決定づけるセッティング項目で、その数値が高いほどスプリングは硬いものになる。スプリングは柔らかいと路面からのショックを吸収しやすくなるがマシンの動きに俊敏さが欠け、逆に硬いと動きがダイレクトになりクイックなハンドリングが可能となるが、段差が激しい悪路面に対しては姿勢を乱しやすくなる。またあまり硬すぎるとサスペンションそのものが機能しなくなり、マシンの荷重移動がしにくくなってコーナーリングにも影響を与える。なおレーシングタイヤなどグリップ力の高いタイヤを装備する場合は、硬めにしたほうがタイヤの性能を発揮しやすくなる。

DAMPER

この項目ではスプリングが伸縮する動きを抑制する、ダンパーの減衰力を調整する。減衰力が弱いとダンパーの作動速度が速く、細かな路面ショックを吸収してくれるぶんタイヤの路面に対する追従性は高まる。しかしそのぶんフワフワとした動きになり、マシンの挙動はあまり安定しない。減衰力を強くした場合は、ダンパーの作動速度は遅くなり、硬い足回りになるのでステアリングレスポンスはシャープでダイレクトなものになり、挙動は安定する。しかし動きが硬くなったぶん、路面からのショックをダイレクトに受けてしまう。ハイグリップタイヤを履くなら強めがいい。

STABILIZER

スタビライザーは左右のサスペンションの間に装備され、コーナーリング中に左右のサスペンションが上下にずれてしまうのを抑える役目を持っている。装着するとコーナーリング時に車体のロール量が減るため、足回りのダイレクト感が増し、ハンドリングのレスポンスも向上する。しかしあまり硬くしすぎてしまうと、車体のロール量が抑えられた結果トラクションがかかりにくくなり、硬く設定した側のタイヤがグリップ力を失ないやすくなる。つまりマシンをアンダー気味の挙動にしたいときはフロントを硬めに、オーバー気味の挙動にしたいときはリアを硬めにしてみるといいだろう。

RIDE HEIGHT

車体の最低地上高を調整する項目。車高を低くするほど車体の重心が下がり、コーナーリング中のマシンの挙動は安定する。しかし極端に車高を下げてしまうとパーツの作動範囲が狭まってしまい、サスペンションが本来持っている機能を発揮できなくなってしまうというデメリットがある。サスペンションの働きが弱まると、マシンはトラクションがかかりにくくなり、コーナーでスライドしがちな挙動に変化してしまう。フロントを低くすると操舵輪である前輪に強く荷重がかかるのでオーバー気味の挙動になり、リアを低くするとその逆でアンダー気味の挙動になる。

[アライメント] ALIGNMENT

タイヤの位置バランスを前後ごとに調整することにより、ハンドリングにさまざまな変化を与えることができるのがアライメント調整だ。マシンの足回り調整はサスペンションセッティングだけでなく、このアライメントを完璧にセッティングすることでようやく決まるといえる。アライメントの調整項目ではトー角とキャンバー角の2種類のセッティングができるので、それらを解説しよう。

サスペンションセッティングと合わせて、マシンのハンドリング特性をいろいろと調整していってみよう。

タイヤを真上から見たときの、左右の開きを調整するのがトー角セッティングだ。タイヤを車体側に向けるトーイン状態にすると、直進安定性は増すがアンダー状態になる。逆のトーアウト状態にした場合は曲がりやすいオーバー気味の挙動になるが、そのぶん直進安定性は犠牲になってしまう。

CAMBER

キャンバー角セッティングは、タイヤを正面から見たときの傾きの角度を調整する。マイナス数値にした場合をネガティブと呼び、コーナリング中にタイヤ接地面積が増えるのでグリップ力が上がる。その逆のポジティブはネガティブ時と逆の特性になり、コーナリング中の接地感が薄くなる。

[パワートレイン] POWER TRAIN

エンジンパワーを駆動力として伝えるパワートレイン部分には、ギアレシオ、LSD、トラクションコントロール、ABSの4つのセッティング項目がある。とくにギアレシオとLSDのセッティング変更は体感しやすく、走りを極めるためにはサスペンションセッティングと合わせて必ず何らかの調整を加えたほうがいい部分でもある。ベストセッティングが出れば、必ずタイムも縮まっているはずだ。

走りをとことんまで追求するなら、トラクションコントロールやABSにまで目をつけて調整していきたい。

ギヤレシオ

ギアレシオの調整を行なうことで、クルマを加速重視にするか最高速重視にするかをセッティングできる。ギア比をACCEL側に上げると加速寄りになり、HIGH側に下げると最高速寄りになる。また各ギア比が近いほどシフトチェンジのロスはなくなるが、そのぶんオールマイティーなギア比にはならなくなってしまう。ファイナルはすべてのギア比に影響するので、最初はここの数値を調整しよう。

まずはファイナルのギア比を調整してみれば、その効果を体感できるはず。加速重視にしておくといいだろう。

LSD

LSDのセッティング項目には、イニシャルトルクとロックレシオがあり、それぞれの数値を調整することによって、LSDの効き具合を好みの加減に変化させることができる。LSDのベストセッティングが出れば、マシンのトラクションをむだなく使うことができ、ノーマル状態に比べてコーナーリングスピードが激変する。調整が難しい項目だけに、じっくりセッティングしていきたい。

イニシャルトルクとロックレシオの調整項目の違いを理解して、ぜひベストセッティングを見いだしてほしい。

INITIAL TORQUE

LSDのイニシャルトルク値とは、LSDがデフの作動制限を開始するタイミングを設定できる数値のことだ。数値がSTRONG寄りになり、高くなるほどLSDの作動が早まるので、左右の駆動輪にわずかな回転差が生じただけでデフはロックされるというわけだ。

LOCK RATIO

LSDのロック率を設定するのがロックレシオだ。ロック率とはコーナーでの左右輪の回転差をどれだけ固定してしまうかという数値で、数値が高いほど強力なトラクションを得ることができる。しかしあまりロック率が強いとマシンは曲がりにくくなってしまう。

トラクションコントロール

駆動輪がスリップしたときに、マシンが自動的にエンジン出力やブレーキを制御してトラクションをコントロールするシステム。数値が高いほど効きが強くなり、マシンはスリップしにくくなる。ドリフトを意図的に発生させづらくはなるが、雨や雪で路面が滑りやすい場合には効果を発揮する。また、ハイパワーマシンに慣れるために強めに設定しておき、少しずつ弱めていくという使い方もできるだろう。

ABS

ABSとはAntiLock Braking Sytemの略で、ハードなブレーキングを行なった際、タイヤがロックしないようにマシンが自動的にブレーキングを調整するシステムのこと。設定はオンかオフの2種類のみだ。こちらもドリフト走行にはやや不向きだが、滑りやすい路面で確実に止まりたいときに効果大だ。もちろんゲーム序盤のブレーキパーツのレベルが低いうちに、補助的に使用すると効果が体感できる。

[その他] OTHERS

OTHERSとして用意されたセッティング項目には、"ブレーキバランス"、"トルクバランス"、"ステアリングアングル"の3つが用意されている。ブレーキバランスでは、フロントとリアで制動力に変化をつけることができる。ステアリングアングルは、ステアリングの最大切れ角を調整することができる。トルクバランスは4WD車のみ設定可能な項目で、フロントとリアのトルク配分を調整することが可能だ。

ブレーキバランスとトルクバランスはハンドリングにも影響を与える要素なので、無視できない調整項目だ。

DRIFT TECHNIQUE
ドリフトテクニック

ただ魅せる走りとしてだけでなく、ゲームシステムそのものにドリフト走行が大きくフィーチャーされている本作。本項ではさまざまなドリフト走法を詳細に解説していこう。

[ブレーキングドリフト] BRAKING DRIFT

数あるドリフトのなかでももっとも基本的なドリフト走行で、ゲーム中頻繁に行なうであろう方法がこのブレーキングドリフトだ。ブレーキングドリフトを行なうには、まずコーナー手前でブレーキングをし、荷重移動を開始する。クルマの荷重がフロント側に移動したところでステアを切りこんでいくと、荷重の抜けたリアタイヤは容易にグリップを失ない、テールスライドが始まるはず。ここでアクセルをオンにしながら、あとはコーナーの角度に合わせた適度なカウンターステアを当てつつコーナーを立ち上がっていけば、立派なブレーキングドリフトの完成だ。ここで重要なのは、コーナー進入まえにきちんとクルマの荷重移動を終えておくこと。荷重がフロント側に移っていないと、ステアを切ってもテールスライドが誘発できず、クルマはズルズルとしたコーナーリングをしてしまうからだ。またカウンターステアの当て方も大事なところ。ステアリングを切る量が少ないとスピンしてしまう場合もあるし、多すぎてもスムーズに走らない場合がある。アクセルとステアリングのコンビネーションがキモだ。

コーナー手前に来たら減速開始。十分な減速で荷重がフロントに移ったら、コーナリングを開始しよう。

テールスライドを利用してコーナリング。マシンがスピンしないようカウンターステアを当てていこう。

コーナー出口が見えたら、アクセルとステアリングでマシンの挙動を調整しながらそのままクリアだ。

[サイドブレーキドリフト] SIDE BRAKE DRIFT

ブレーキングドリフトのように荷重移動でリアタイヤのグリップを失なわせるのではなく、サイドブレーキで強引に後輪をロックさせてクルマをドリフト状態に持ち込むのがサイドブレーキドリフトだ。とくにFF車のようにその構造上ブレーキングドリフトがしにくいクルマをドリフトさせるのに有効な方法となる。また第一いろは坂など、Rがキツいヘアピンが連続する場所では、通常のブレーキングではコーナリングしにくいため、サイドブレーキを使って強引にテールをスライドさせてクルマの姿勢を変えるというのも、駆動形式を問わずに使えるテクニックだ。

テールスライドさせにくいFF車でも、サイドブレーキを使えば簡単にマシンを横向きにできる。

狭いヘアピンでクイックな動きでドリフトさせるのにも最適。スピンしない程度に綺麗に回ろう。

【慣性ドリフト】 INERTIA DRIFT

慣性ドリフトとはその名のとおり、マシンが曲がろうとする方向とは逆に働く慣性の力でタイヤがグリップを失ないドリフト状態となるもので、コントロールするのがもっとも難しいドリフトだ。急なステア操作をしたり、大きな慣性が働く高速コーナーなどでくり出すことが可能だが、ブレーキングドリフトとは違ってマシンを操舵する前輪に荷重がかかっていないことが多く、慣性ドリフト中はマシンはアウトに膨らみがちで、姿勢制御が難しい。しかしこれを押さえ込めれば速度の乗った速いドリフトが可能となり、CAバトルでくり出せばかなりの高ポイントを稼げる。

高速コーナーが慣性ドリフトのやりどころ。アウトに膨らむマシンを強引にねじ伏せていこう。

いままで曲がっていた方向とは逆にマシンを振る、いわゆる振り返しのドリフトも慣性ドリフトだ。

【パワードリフト】 POWER DRIFT

パワードリフトは、クルマが持つ駆動力のみでリアタイヤをスリップさせ、ドリフト状態を生み出す方法だ。後輪駆動車の、コーナーリング中に挙動が不安定になるという欠点を逆に利用したドリフトである。つまり前輪のみを駆動させるFF車では不可能。パワードリフトはコーナーの進入までのプロセスはブレーキングドリフトと変わらないが、その後のコーナーの立ち上がりで急激なパワーを与えてリアタイヤをスリップさせ、ドリフト状態を作り出す。コーナー出口までつねにドリフト状態を維持でき、なにより強いトラクションがかかっているため、速く力強いドリフトとなるのだ。LSDの効きかたを強めにセッティングしておくと出しやすくなるぞ。

パワードリフトは非力なマシンやFF車では行なえない。ハイパワーの後輪駆動車をチョイスしよう。

あり余るパワーがあれば、コーナーを立ち上がってからもしばらくテールスライドを維持できる。

【シフトロック】 SHIFT LOCK

コーナーリング中にシフトダウンを行なうことで、急激にタイヤにかかるトラクションが変化し、リアタイヤがスライドし始める現象を利用したドリフト方法がシフトロックだ。リアタイヤに急激なトラクションを与えるという点ではパワードリフトと同じだが、シフトロックはコーナー侵入時からドリフト状態に持ち込めるというメリットを持つ。またドリフト時の減速も少なく、ハイスピードでのドリフトを行なうには最適の方法だが、サイドブレーキドリフト同様操舵輪である前輪に荷重が移動しきれない場合が多いので、ドリフト中の姿勢制御には気を使おう。

もちろんマシンはシフトアシストなしが条件。ある程度パワーもあったほうがやりやすいだろう。

シフトダウンしすぎるとエンジンが吹けきってしまい、スピードが極端に落ちるので注意したい。

CA POINT GUIDE

CAポイントガイド

前作から受け継がれているCAバトルのシステムだが、そのポイントの算出方法は今作ではかなり複雑化している。本項ではCAポイントの採点システムを詳しく解説していこう。

[CAポイントの算出方法]

CA POINT

CAポイントは、コース上に設置された各CA区間でどのようなドリフトが行なわれたかをもとに、その合計ポイントが算出される。CA区間はコース路面に描かれた赤いラインで区切られており、この区間内で行なわれたドリフトが採点の対象となる。CA区間内で壁に接触してしまうとその時点で採点はストップし、そのCA区間で獲得したポイントはすべて無効となってしまうので注意したい。

"ACTION!"の表示と掛け声がしたらCA区間突入の合図。壁に接触しないように豪快なドリフトを決めよう。

コリジョンボーナス

CA区間内を壁接触なしでクリアすると、コリジョンボーナスとして1000ptsが加算される。しかしこのボーナスは、そのCA区間でポイントを1000pts以上稼いだ場合のみに与えられるもので、壁接触がなくても獲得CAポイントが1000pts以下だと加算されない。

たいていのCA区間では必ず1000pts以上のドリフトは決められる。コリジョンボーナスは必ず獲りたい。

コンボボーナス

外壁接触なしのドリフトをキープし、コリジョンボーナスを連続で獲得していくと、そこにさらにコンボボーナスが加算されていく。コンボボーナスは2連続だと2000pts、3連続だと2500pts、4連続だと3000pts、というように増えていき、5連続以降はなんと毎回4000ptsが加算される。このようにかなり豪快にポイントを稼げるボーナスだが、CONQUEST後半になるとこのコンボボーナスを漏らさず獲っていかないとクリアーできないバトルもあり、最終的にはコリジョンボーナスとともに、このコンボボーナスも獲って当たり前の走りを目指すことになるわけだ。またこのボーナスはコンボボーナスの名のとおり、途中一度でも壁接触があると、そのボーナス値はリセットされる。

4000ptsのコンボボーナスを連続で獲っていくのは難しい。とにかく壁接触にだけは注意して走ろう。

コンボボーナス

コンボ数	ボーナスポイント
2連続	2000pts
3連続	2500pts
4連続	3000pts
5連続以降	4000pts

トレースライン

CA区間内には、あらかじめ理想的なコーナーリングラインが見えないトレースラインとして設定されている。プレイヤーの操作するマシンがこのトレースライン上を走行すると、さらにポイントが加算されるようになっている。ただしラインは目に見えないので意識することは不可能だ。

リプレイカメラの視点などを意識して美しいラインで走れば、自然とトレースラインに近づくはずだ。

コーナー内壁との間合い

マシンがドリフト中にどれだけコーナー内壁に近づいているかで、さらにポイントが加算される。その距離の測定は、右コーナーなら車体前部右端とコーナー右側の内壁、左コーナーならその逆の間で計測される。コーナー内壁との距離が近ければ近いほど加算ポイントも増加する。

間合いによるポイント係数の違い

内壁との距離	加算ポイント
100cm以上	100
99〜50cm	300
49〜20cm	500
19〜10cm	700
9〜1cm	1000

進入速度係数

"魅せるドリフト"ということを考えた場合、いちばん重要なファクターはやはりスピードということになる。CA区間内のドリフトは、速度が速いほどポイント計算に関わる係数値が大きくなり、より高ポイントを得ることができる。この場合の速度は、CA区間へ進入したときの速度で判定される。

進入速度による係数の違い

進入速度	係数
50km/h以下	1.0
51〜69km/h	1.05
70〜89km/h	1.08
90〜119km/h	2.0
120〜139km/h	2.5
140km/h以上	3.0

駆動方式係数

マシンの駆動方式によってもポイントの計算は変化する。ドリフトのしやすい駆動方式であるFR車を基準点とし、挙動がピーキーなMR車や、アンダーステア傾向が強い4WD車、FF車は係数値が高くなっている。ドリフトがしにくいマシンほどポイントが入手しやすくなっている救済措置といえる。

駆動方式による係数の違い

駆動方式	係数
FR	1.0
MR	1.08
4WD	2.0
FF	3.0

逆走

CA区間内でバックギアに入れて走行したり、進行方向に対して逆走したりしてしまうと、その走行距離に応じて獲得したCAポイントからマイナスされてしまう。1m逆走するごとにマイナスされるポイントは100pts。ただし獲得CAポイントが0ptsならそれ以上マイナスされることはない。

壁接触でポイントがゼロになるくらいだったら、バックして多少のマイナスで済ませたほうが得策だろう。

SPECIAL FEATURE

スペシャルフューチャー・箱根クリアまでのステップ

CONQUESTをプレーした際、いちばん難しく感じるのはじつは最初の箱根ステージではないだろうか。本項ではそんな人のために、箱根ステージに特化した攻略法を掲載していく。

[はじめに] INTRODUCTION

CONQUEST最初の舞台となる箱根は、コース全長こそ短いがそれなりに高低差もあり、テクニカルなステージだ。しかし最初のステージだけに購入できるマシンやパーツには限度があり、急な勾配に対して満足な走りができない場合が多い。そこで重要になってくるのが最初に買うマシンだ。

非力なマシンでは走りにくいステージのため、CONQUESTをスタートしてしばらくはちょっと苦労させられることが多いはずだ。

[ファーストカー購入ガイド] FIRST CAR

CONQUESTモードをスタートさせると、まずは最初のマシンを購入することになる。所持金の範囲で買えるマシンは17台ほどあり、いろいろ選択肢があるわけだが、スムーズにゲームを進行させたかったら迷わずパワーでマシンを選ぼう。駆動方式やデザインはこの際重要ではなく、箱根ステージ序盤で重要なのはマシンパワーなのだ。最初のマシンがあまりにも非力だと、なかなかバトルに勝てず、チューンのための資金稼ぎにも時間がかかる。勾配がそれなりにきつい箱根ステージでは、パワーのあるマシンこそがベストマッチというわけだ。そこで、購入条件として最高出力が100PS以上あることが絶対条件となる。そのなかでパワーウェイトレシオを考え、できるだけ車重の軽いマシンを選ぶとなると、スターレット・グランツァがベストだろう。

購入可能なは17台を、戦闘力というシビアな目線でふるいにかけると、候補車種は5台ぐらいに絞り込まれてくるはずだ。

スターレット・グランツァは17台中最強の135PSを発生し、車重も950kgと軽い。選択に迷ったらコイツを選べば間違いない。

【レアバーゲン車を狙え】

CONQUESTを確実に勝ち続けて進めたいのなら、レアバーゲン車を狙い打ちして購入してしまうのも手だ。レアバーゲン車は通常そのステージでは買えない格上のマシンが多く、早いタイミングで入手できればライバルとのバトルは俄然ラクになるわけだ。なおレアバーゲン車の販売日に関してはP018を参考にしてほしい。

狙い目は86レビン。NEW CAR DEALERで売っている85系カローラとその性能は段違い。価格も安くてオススメだ。

[チューニングのファーストステップ]

TUNING

CONQUEST序盤は資金が豊富とはいえず、チューンは少ない資金で効果的に行なわなければならない。まず最初に手をつけたいのは、ブレーキとタイヤだ。とくにタイヤは序盤でなくてもつねに最高のものを装備しておくといいだろう。続いて購入したいのはサスペンション。サスペンションはたとえLEVEL 1程度でも、持ってさえいれば各部のセッティングができるようになるので重宝する。パワーチューンに関しては資金と相談しながらということになるので、つぎはミッションを購入し、ギア比の調節ができる状態にしておきたい。ファイナル調整で加速性能を上げるだけでも、バトルでの勝率はずいぶんと上がるはずだ。あとは余裕があればだが、LSDも買っておきたいチューニングパーツだ。

まずはタイヤとブレーキからチューニングを始めよう。曲がる、止まるというクルマの基本性能をキチンと確保しておくのが目的だ。

ミッションも早めに購入しておきたい。ファイナル調整での加速性能アップはコストパフォーマンスに優れており、序盤向けだ。

[箱根ビギナー向けセッティング]

SETTING

上記のようにチューニングパーツを購入していったら、あとはセッティングを煮詰めてマシンのトータル性能をアップさせよう。まず最初にセッティングしたい項目は、ミッションのファイナル変更。ストレートで吹けきってしまわない程度に大胆に数値を上げてその効果を体感してみよう。また最初に買えるマシンは大半がFF車だが、FFマシンならサスペンションセッティングをややオーバーステア気味にしてFF車特有の曲がらないハンドリングを調整しよう。スプリングとダンパーはフロントを柔らかく、リアを硬めにし、スタビライザーも後ろを硬めにしておけばOKだ。それでもしっくりこなかったらアライメント調整もオーバー気味のセッティングにしておこう。またLSDはLEVEL 1では調整幅が少ないので、大胆に変更しよう。

ミッションのセッティングでは各ギア比もいじれるが、この段階では手をつけず、まずファイナル変更だけでその効果を体感しよう。

マシンパワーがまだそれほどないので、わりと強めのオーバーステアに味つけしてもスピンするようなことはないだろう。

【ダウンヒルを優先的にバトル】

マシンの非力さが問題となる箱根ステージだけに、ヒルクライムでのバトルで勝つにはなかなか苦労させられる。そこである程度資金を稼いでマシンをチューンするまでは、非力なマシンでも勝負しやすいダウンヒルを中心にバトルするといい。下り勾配を利用すれば、ヒルクライム以上に抜きどころが増えてくるはずだ。

ダウンヒルバトルならブレーキさえ強化すれば非力さは気にならない。格上ライバルにもどんどん挑んでいこう。

COLUMN

PARKING AREA Vol.1

ゲーム本編とは直接関係のない情報や、知っているとより深く本作のことを理解できる小ネタなど、『街道バトル2』を愛する皆様のためのちょっとした息抜きコーナー。

➡シークレット要素

1 お得な裏技

レコードチャレンジ、VSモードのふたつのモードだけで使える裏技として、"すべてのノーマルカーを使用可能にする"コマンドと、"すべてのコースが走行可能になる"コマンドの2種類が用意されている。コマンドの入力は、レコードチャレンジのタイトル画面(TIME ATTACK、CA ATTACK、EXITの選択肢が出ている画面)表示中に行なう。この画面で下記のコマンドを入力し、入力後に効果音が鳴れば入力は成功だ。このふたつのコマンドは同時に使用することができ、一度入力してしまえばリセットするまで有効となっている。ただしセーブをしても保存することはできない。もちろんメインモードであるCONQUESTに対しても無効だ。

すべてのノーマルカーが使用可能

→、←、→、←、↓、↑、↓、↑、L1、L2
(順に入力)

すべてのコースが使用可能

↓、↑、↓、↑、←、→、←、→、R1、R2
(順に入力)

2 KAIDO THEATER

CONQUESTで阿蘇ステージをクリアし、一度エンディングを迎えると、以降CONQUESTのHOMEメニューの中に"KAIDO THEATER"という項目が新たに追加される。シアター内には"MOVIE"、"SOUND TEST"、"SE TEST"、"RIVAL BATTLE"の4つの項目があり、それぞれの内容に沿った要素をいつでも閲覧できるようになっている。

長かった戦いを振り返るのには、ちょうどいいサービス。すべてのムービーが見放題。

[MOVIE]
ゲーム内で使用されているさまざまなムービーを閲覧できる。いきなり実写のような美しさで迫るオープニングムービーはもちろん、その他のムービーも見応えは十分。

[SOUND TEST]
ゲーム内で使用されている全18曲の楽曲をここで試聴することができる。OPTION設定でBGMボリュームをゼロにしていると、ここでも音が鳴らなくなっているので注意しよう。

[SE TEST]
こちらはすべてのSEを試聴できるというマニアックな項目。SEは全部で21種類あり、どれも本当にSEでしかないのだが、CA区間で聞こえる「ACTION!」の声などはちょっと楽しいかも。

[RIVAL BATTLE]
CONQUESTですでにバトルに勝利したライバルを閲覧でき、さらにバトルをすることもできる。バトルはすべてSPバトルとなりコースも限定されるが、時間帯と天候は選択可能だ。

03 COURSE GUIDE
第3章 コースガイド

VIEW OF COURSE GUIDE

コースガイドの見方

[コース攻略ページの見方]

1 コース名

コース名とコース全体に関する情報。

2 コースデータ

そのコースの全長と高低差。高低差が大きいほど勾配がきつくなり、上りではマシンパワーが、下りではブレーキ力が必要となる。

3 コースマップ

全9セクションからなるコースの全体図で、頂上がセクション1、麓がセクション9になっている。頂上が真上に来るように配置しており、上から下へ進む場合がダウンヒル、下から上へ進む場合がヒルクライムとなる。また、コース内でオレンジ色の部分が、CAバトル時に使用されるCAゾーンとなっている。

4 ポイントマップ

本書ではセクションを3つずつに区切り、その中でとくに注意が必要なポイントについて解説している。ポイントマップ内でのスタート地点には、進行方向を示す矢印を記載した。このマップではCAゾーンを省き、攻略ポイントとなるゾーンAを赤、ゾーンBを青で示している。また、上段はダウンヒル、下段はヒルクライムの攻略となっているので、横に読み進んでほしい。

5 ポイント攻略

ポイントマップで指定した攻略ポイント、ゾーンAとゾーンBの解説を、写真と併せて掲載している。

[CA攻略ページの見方]

1 CAゾーンマップ
本書ではセクションを3つずつに区切り、その中でとくに注意が必要なCAゾーンをピックアップして攻略している。CAゾーンマップ内では、スタート地点にのみ進行方向を示す矢印を記載。各攻略ゾーンにはダウンヒルにA～F、ヒルクライムにG～Lを割り当ててある。こちらのページも上段をダウンヒル、下段をヒルクライムとしてあるので、横に読み進んでほしい。

2 CAゾーン攻略
CAゾーンマップで指定したCAゾーンの具体的な攻略方法を、写真と併せて掲載している。

[攻略使用車種] 本項ではCONQUESTの進行に合わせた車種、パーツをチョイスしている。

➡箱根

LEVIN(AE86)
レアバーゲンで入手できるLEVINを使用。パーツは基本的にLEVEL2で、エアクリーナ、クーリングモジュール、レーシングタイヤのみLEVEL3。

➡榛名、赤城

SILVIA(PS13)
箱根クリアで購入可能なFRのターボカー、SILVIAを使用。パーツは基本的にLEVEL3を装着している。タイヤはレーシングタイヤを使用。

➡第一いろは坂、第二いろは坂

RX-7(FD3S)
赤城で特定のライバルを倒すと購入可能となるRX-7を使用。パーツは基本的にLEVEL4で、マフラーとレインフォースのみLEVEL5を装着。

➡表六甲、蔵王、阿蘇

SKYLINE GT-R(BNR34)
第二いろは坂で特定のライバルを倒すと購入可能なSKYLINE GT-Rを使用。最後の3コースはパーツ無制限の、フルチューンでの攻略となる。

[攻略用語解説]

●走行ライン(右図参照)
クルマがコースを走行するときの進路のこと。コーナーに対して「アウトにラインを取る」「ラインをインに寄せる」などと表現する。

●クリッピングポイント(右図参照)
理想的な走行ラインでクルマがコーナーを曲がる際、クルマがもっともコーナーの内側に接近する場所を指し、「クリップ」とも呼称する。コーナーの形状によってその場所は変化する。

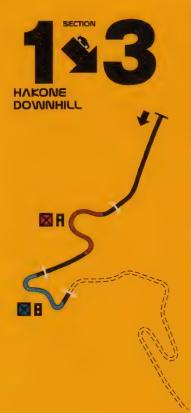
●アウトインアウト
クルマがコーナーリングする際の、基本的な走行ライン。ひとつのコーナーに対し、まずアウト側から減速しながら進入し、イン側のクリッピングポイントにクルマを寄せる。クルマがクリッピングポイントをついたら加速を始め、アウトまでコースをいっぱいに使ってコーナーを脱出するのが、アウトインアウトの走行ライン、ということになる。むだがなく理想的なラインといえる。

HAKONE

箱根

高速コーナーにヘアピン、S字と、適度なコース全長のなかにバランスよくコーナーが配置されている箱根。最初のステージとしてはちょうどいい場所だが、一部上り勾配がきついので非力なマシンは辛い。

全長	4,095m
高低差	236m

DOWNHILL START
HILLCLIMB GOAL
SECTION 1
SECTION 2
SECTION 3
SECTION 4
SECTION 5
SECTION 6
SECTION 7
SECTION 8
SECTION 9
DOWNHILL GOAL
HILLCLIMB START

ZONE A

最初の左コーナーはかなりRが大きく、できるだけスピードをキープしたままクリアしたい場所。軽い荷重移動程度のブレーキングで進入し、つねにトラクションがかかるような、マシンが斜め前に進む感覚のドリフトを決めよう。そのあとの右コーナー(写真)は早めにイン側に寄っておくこと。ここでインにつけないと、立ち上がりの加速で差がついてしまう。

ZONE B

最初の左コーナー(PH1)は直線後のブレーキングが勝負。なるべくアウト側から進入し、標識などを目印にブレーキングのタイミングを決めよう。またコーナー手前に微妙な段差があり、進入速度が速すぎるとこの段差でマシンがアウト側に弾かれることもある。軽い右コーナーを挟んだあとの左コーナー(PH2)は、早めにインにつくと格段にクリアしやすい。

PH1

PH2

ZONE A

マシンにそれほどパワーがない場合はまったく問題ないのだが、それなりにスピードが出せるようになってくると、やや慎重さが必要になる場所だ。ここで重要なのはいかにアクセルを全開にしたままでクリアできるかということ。コース幅をいっぱいに使ったライン取りと、早めのステアリング操作を行なえば、スピードを殺すことなくクリアできるはずだ。

ZONE B

最初の左ヘアピン(PH1)は進入時にスピードが乗っているので、やや強めの減速が必要だが、コース幅が広いので多少の余裕がある場所だ。このあと続く右→右→左のコーナーは、上り勾配が強いので極端な減速は必要ではない。このうちとくに最初の右コーナー(PH2)を失敗してしまうと、全体的な走りのリズムが崩れ、マシンも急勾配のため失速しやすいので注意。

PH1

PH2

SECTION
4→6
HAKONE DOWNHILL

ZONE A

直線のあとに控えるコーナーだけに慎重に減速したいが、あまり減速しすぎないように注意したい場所でもある。アウト側いっぱいから減速しつつ進入し、早めにステアを切り込んでアウトインアウトのラインでクリアできれば、かなり速いスピードをキープできる。コーナーイン側の内壁に、突っ込むような勢いでステアを切り込んでいくのがコツだ。

ZONE B

ふたつのヘアピンが連続するが、それぞれコーナーのRが異なるので難しい場所だ。最初の右コーナー(**PH1**)は直線でスピードが乗っているぶん、減速は強めに行なうこと。センターラインからはみ出さないようなドリフトでクリアしたい。続く左コーナー(**PH2**)はRがきつく、ライン取りが難しい。あまり早くからインにつけず、クリップをやや奥側に取ろう。

PH1

PH2

SECTION

6→4
HAKONE HILL CLIMB

ZONE A

長い直線のあとに控える右ヘアピン(**PH1**)は、減速のタイミングが重要。上り勾配なのであまり手前から減速せず、路面のゼブラゾーンあたりを目印に減速を開始しよう。センターラインをまたがない程度のコンパクトなドリフトが理想的だ。続く左ヘアピン(**PH2**)は進入速度が低いうえにRも大きい。減速をしすぎずに、軽いブレーキングからドリフトに移行しよう。

PH1

PH2

ZONE B

ここはなるべくスピードを殺さずにクリアしていきたい場所。コーナー自体それほどきつくはないので、マシンのパワーが低いうちはアウトから余裕を持ってラインを取れば、全開のままでもクリアできるはず。パワーのあるマシンでも、やはりアウトインアウトのライン取りと、荷重移動程度のブレーキングでドリフト状態にすれば、クリアは難しくないはずだ。

ZONE A

PH1

PH2

最初の右コーナー(PH1)は下り勾配がきつく、強めの減速で進入したい場所。そのあと2回続く左コーナーは、軽い減速で早めにインに寄っておけば問題ないはず。とくに2回目の左コーナーはクリア後に早めに加速態勢に入っておきたい。続く左コーナーのあとに控える右ヘアピン(PH2)は、手前の左コーナーをドリフトで抜け、そのまま振り返してクリアしよう。

ZONE B

箱根ダウンヒルでじつはもっとも難しいのが、このゴール手前の右コーナー。それまでの長い直線で最高速に近いスピードが出ており、減速にはかなり気を使う場所だ。アウト側いっぱいから進入してラインに余裕を持たせ、標識やフラッグを目印に減速タイミングを決めよう。スピードが速いぶんステア操作は早めに行ない、高速ドリフトでクリアできれば理想的だ。

ZONE A

PH1

PH2

最初の右コーナー(PH1)は、コーナー手前で強めの減速を行ない、コンパクトにドリフトしながら回っていきたい。左コーナー後に続く右コーナー(PH2)は、最初の右コーナーよりRが大きく、あまり角度のついたドリフトをするとマシンが姿勢を乱してしまう。ここは軽いドリフト状態をキープし、つねにトラクションをかけながら立ち上がっていくようにしよう。

ZONE B

そんなに難しいコーナーではないが、進入したときのライン取りが悪かったり、無理なドリフトをすると曲がりにくくなってしまう。ここはセンターライン付近に走行ラインを取り、トラクションを失なわない程度の軽いドリフト状態をキープしたままクリアしよう。慣れてきたら走行ラインを少しずつイン側に寄せていくことで、タイムを短縮できる。

CA TECHNIQUE HAKONE
●CA攻略【箱根】

SECTION 1→3 For CA
HAKONE DOWNHILL

ダウンヒル最初のCA区間となるAは、ほとんどコーナーとはいえないほどの場所であるためポイントを稼ぐのが難しい。スタート地点から全開で加速していき、アウト側からブレーキングドリフトで一瞬マシンをスライドさせよう。Bは下り坂の直線のあとのコーナーだけに、ブレーキング不足で外壁接触をしやすい場所。だが、十分な減速を心がければ、自然とドリフト状態にも持っていきやすいはずだ。

CA ZONE A

マシンが曲がりすぎない、いわゆる"直ドリ"状態を目指したい。

CA ZONE B

早めのブレーキングで進入姿勢を整えれば高ポイントが稼げる。

SECTION 9→7 For CA
HAKONE HILLCLIMB

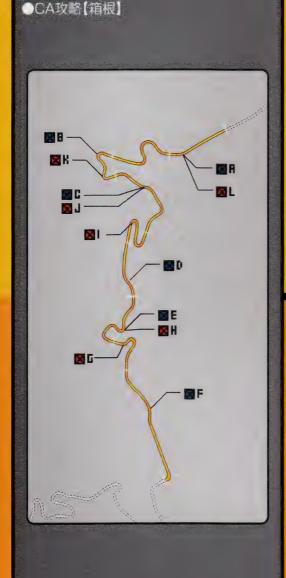
Gの区間は、その手前のCA区間が上り勾配がきつめのヘアピンだけに失速しやすく、マシンをドリフト状態に持っていくのは難しい。手前のCA区間でドリフトしたら、そのままテールスライドを維持し、振り返しのドリフトでGの区間まで突入しよう。Hはコーナーふたつで構成されているのでポイントを稼ぎたい場所。上り勾配なのであまり減速しすぎるとドリフトできなくなってしまうぞ。

CA ZONE G

振り返しきれなかったら、サイドブレーキを少しだけ利用しよう。

CA ZONE H

勾配がきつい場所。減速しすぎてイン側の壁に接触しないように。

SECTION 4→6 For CA
HAKONE DOWNHILL

Cは区間全長が長くポイントを稼ぎたい場所だが、緩いS字コーナーで構成されているためなかなかマシンをドリフトさせにくい。最初の左コーナーは無理にドリフトさせず、続く右コーナーでマシンを大きく振り返してドリフトを決めよう。Dも緩いS字区間で難しい場所だが、スピードがかなり乗っているのでちょっとしたテールスライドができれば、それなりにポイントが稼げる。

CA ZONE C
右コーナーへの振り返しでなんとかポイントは稼いでおきたい。

CA ZONE D
ここは急激なステア操作で慣性ドリフトを誘発させるのも手だ。

SECTION 7→9 For CA
HAKONE DOWNHILL

RのきついコーナーふたつでE構成されたEは、かなりの高ポイントが稼げる場所。最初の右コーナーは壁に接触しやすい場所だけに、ブレーキングは慎重に行なうこと。ここが決まったらつぎの左コーナーも確実に成功させ、高ポイントを手にしよう。最後のFは緩いS字でドリフトさせにくい。しかしスピードは乗っているので軽く荷重移動させ、高速の直ドリ状態を作り出していきたい。

CA ZONE E
ここはポイントの稼ぎどころだけに、壁接触は絶対に避けたい。

CA ZONE F
速い車速を利用すればちょっとしたドリフトでもポイントが入る。

SECTION 6→4 For CA
HAKONE HILLCLIMB

Iは直線でスピードが乗ったあとでもあり、減速を十分に行なわないと壁接触しやすい。スムーズな荷重移動が行なえれば、センターライン上をキープするような美しいドリフトが決まるはず。Jは緩いS字だけに難しい場所。手前の直線で十分に加速し、最初の左コーナーで軽いブレーキングをしてからステアリングを切り込んでテールを流そう。続く右コーナーは無理にポイントを狙わなくてもいい。

CA ZONE I
加速するタイミングさえつかんでしまえば難しくない場所だ。

CA ZONE J
左→右のステア操作を早めに行なわないと姿勢を乱しやすい。

SECTION 3→1 For CA
HAKONE HILLCLIMB

ブレーキングドリフトが綺麗に決まりやすいKの区間だが、減速しすぎてスピードが足りなかったり、カウンターステアが足りないとマシンがイン側に巻き込まれてスピンしやすい。マシンの姿勢制御にはとくに気を使いたい場所だ。最後のCA区間となるLは、コーナーのRが緩すぎて難しい。直線区間でスピードを乗せておき、アウト側からコースをたっぷり使ってマシンを軽くドリフトさせていくといいだろう。

CA ZONE K
マシンがイン側に傾いていくのを感じたら、カウンターで修正。

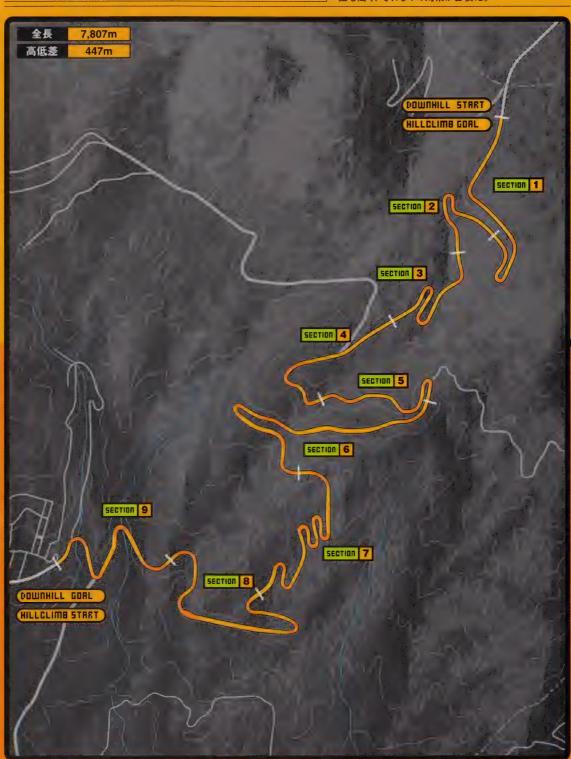
CA ZONE L
スピードがそれなりに出ていないと高ポイントの獲得は難しい。

HARUNA

榛名

とにかくコース全長が長いため、集中力を途切れさせないで走り続けることが肝心。長い直線のあとのヘアピンやつづら折りのヘアピンなど、タイヤとブレーキへの負担も高く、それなりの対策が必要だ。

全長	7,807m
高低差	447m

DOWNHILL START
HILLCLIMB GOAL
SECTION 1
SECTION 2
SECTION 3
SECTION 4
SECTION 5
SECTION 6
SECTION 7
SECTION 8
SECTION 9
DOWNHILL GOAL
HILLCLIMB START

SECTION 1→3 HARUNA DOWNHILL

ZONE A

左ヘアピンをいかにスムーズにクリアするかがキモだけに、一度手前の右コーナーで失敗してしまうと姿勢を乱しやすい。右コーナーをブレーキングドリフトでクリアしたら、そのまま振り返しのドリフトでヘアピンにアプローチしよう。ただしこのヘアピンは勾配がきつく、あまり極端にマシンを振り返してしまうとスピンしがちなのでステア操作は慎重に。

ZONE B

ヘアピンが2回続くが、それぞれRが異なる。最初の右ヘアピン(PH1)は道幅も広く、Rも比較的緩やかなので減速しすぎずにしっかりとトラクションをかけながらクリアしたい。続く左ヘアピン(PH2)はかなりRがきつめ。しっかりとした荷重移動を行なってドリフトしていかないと、スムーズにクリアできないだろう。予想以上にスライドするテールにも注意。

PH1

PH2

SECTION 9→7 HARUNA HILL CLIMB

ZONE A

長いストレートでスピードが乗ったあとに控えるヘアピンだけに、減速が勝負。コースが緩やかに左にカーブしてきたらアウト側に寄り、減速の態勢に入ろう。コース上の看板を目印にブレーキングのタイミングをつかむといい。減速しつつアウトインアウトのライン取りでイン側に早めに切り込み、アウト側に膨らみすぎてしまった場合はブレーキを少し足そう。

ZONE B

4回連続するヘアピンをテンポよくクリアしてきたい場所。最初の右ヘアピン(PH1)はストレートのあとだけに早めの減速をしておこう。各ヘアピンはコース幅も広く、コーナー部分には奥行き(PH2)があるので多少スピードが出すぎてもフォローしやすい。しかし理想的なのはやはりインベタ、もしくはセンター付近でコンパクトに回っていくドリフトだ。

PH1

PH2

ZONE A

最初の左コーナー(PH1)は、うまく決めればドリフトの醍醐味をもっとも感じられる場所。手前が緩やかで奥が深い複合コーナーだが、最初の進入でドリフト態勢に入りテールスライドをキープ。Rのきつい奥側に差し掛かったらそのままステアを切り込んでドリフトの角度を増やそう。右コーナーあとの左コーナー(PH2)は、とくに難しいところはないはず。

PH1

PH2

ZONE B

コーナー手前のストレートでかなり車速が伸びるので、手前のブレーキングが難しい。またコーナー手前の道が微妙にくねっているが、これに合わせてマシンを左右に動かす必要はない。先に控える左ヘアピンへの進入だけを考えて、直線的に走り抜けてアプローチしよう。ヘアピンはRがかなりきついためドリフトでのクリアは必須だが、スピンしやすいので注意。

ZONE A

コーナー手前で乗ったスピードをうまく落としつつ、コンパクトに回るドリフトを駆使していきたいヘアピンだ。ヘアピン手前のストレートは車線が広く見通しもいいのだが、ヘアピンに差し掛かると3車線だった車線が2車線に減るので、あまりアウトからアプローチしないほうがいい。センター付近から進入し、インベタのドリフトで回っていくようにしよう。

ZONE B

ここもかなり進入速度が速くなるため、ブレーキングは早めに行なっておきたい。ヘアピン手前の緩やかな左コーナーを車速を殺さずにクリアしたら、気持ちアウト側からアプローチしよう。上りの勾配がきつい場所なので、進入時にある程度の車速がないとドリフトを維持できない場合もある。コーナー出口に差し掛かったら早めに加速態勢に入っておこう。

ZONE A

ヘアピンが4回連続する難所。とくに最初の右ヘアピン(PH1)は下り勾配がきつい直線のあとに控えており、十分な減速が必要となる。ただどのヘアピンも車線は広く、ある程度の車速を維持したドリフトが可能だけに、減速のしすぎにも気をつけたい。とくに最後の左ヘアピン(PH2)は、そのあとの直線で早めに加速態勢に入りたいので、なるべく車速を維持すること。

ZONE B

榛名最大の難所ともいえるコーナー。手前の長いストレートでかなりのスピードが出てしまうため、その車速を活かした高速ドリフトでクリアするのが理想的だが、マシンコントロールがなかなか難しい。進入はアウト側いっぱいから行ない、減速しつつ思い切りイン側にステアを切る。マシンがアウトに膨らみがちだったら、ブレーキを少し足して姿勢を制御しよう。

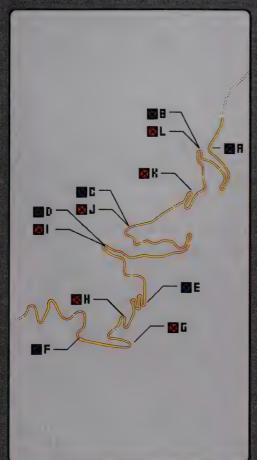
ZONE A

最初の右ヘアピン(PH1)は、手前に左コーナーがあって理想的な進入ラインを走るのが難しい。左コーナーへの進入は減速しつつはやめにインに寄り、続く右ヘアピンに対するライン取りに余裕を持たせておくこと。そのままブレーキングし続けて荷重をフロント側に移しておき、振り返しのドリフトでクリアしよう。続く左ヘアピン(PH2)はブレーキングドリフトで楽々クリアだ。

ZONE B

右ヘアピンに進入する際、手前のS字でマシンが軽く左右に振られるため、そこで姿勢を乱さないようにしておこう。S字からヘアピンへ右→右とコーナーが続くので、ヘアピン手前はイン側に寄せにくい。早めにブレーキングしてドリフト状態を作り出し、そのままインに寄せてクリアしよう。続く左コーナーは意外とRがきつく、はやめのステア操作が必要だ。

CA TECHNIQUE HARUNA

●CA攻略【榛名】

SECTION 1→3 For CA
HAKONE DOWNHILL

ダウンヒル最初のCA区間であるAは、高速のドリフトでかなりのポイントが稼げる場所。コーナーのRが大きくスピードが乗るので、減速しすぎないように注意したい。なるべく早めにイン側に切り込むのがコツだ。Bは右コーナーと左ヘアピンで構成された難しい場所。右コーナーでドリフトの態勢を作ったら、そのままドリフトを維持し、振り返しのドリフトでヘアピンまで一気にクリアしたい。

CA ZONE A

軽いブレーキングのみで進入し、ドリフトしっ放しでクリアしよう。

CA ZONE B

スピードを維持したまま振り返しが決まればかなりの高ポイント。

SECTION 9→7 For CA
HAKONE HILLCLIMB

Gは長い直線後にあるため、オーバースピードで壁に激突しやすい難しいヘアピン。かといって慎重にブレーキングしすぎると、今度はドリフトが足りなくてポイントが稼げない場合もある。標識などを目印にブレーキングのタイミングを計ろう。Hのヘアピンはちょうど道幅が3車線から2車線に変化するところ。進入時に3車線全部を使って大胆に切り込めば、獲得ポイント量も増大する。

CA ZONE G

直線後のブレーキングが勝負。外壁接触だけは絶対に避けよう。

CA ZONE H

広いコース幅をいっぱいに使ってドリフトすれば、ポイントも高い。

SECTION 4→6 For CA
HAKONE DOWNHILL

Cは進入時のスピードが速く、手前が緩く奥がきついという難しい複合コーナーだが、うまく決めれば長い区間をすべてドリフトしていけるため、高ポイントが稼げる。手前からブレーキングドリフトで進入し、奥側に差し掛かったらさらにブレーキを足してドリフトに角度をつけよう。Dはとにかく進入時の減速が重要。Rのきついコーナーだけに、手前から十分に減速しないとアウトに膨らんでしまう。

CA ZONE C

ドリフトを途切れさせないように、一気に走り抜けていこう。

CA ZONE D

直線で乗ったスピードを完全に落としてから進入するように。

SECTION 7→9 For CA
HAKONE DOWNHILL

つづら折りになったヘアピンはポイントの稼ぎどころだが、1発目のEは進入時のスピードが速く、下り勾配も強い場所なので十分な減速が必要だ。Fは高速ドリフトがうまく決まればかなりの高ポイントを獲得できるが、その難度もかなり高い場所。アウト側から進入し、CA区間手前からブレーキングを開始する。思い切りインに切り込んでドリフトしつつ、ブレーキを駆使して姿勢を制御しよう。

CA ZONE E

下り勾配がきつく車速が上がりがち。早めのブレーキングで対処。

CA ZONE F

途中で車線が減って道幅が狭くなる。壁激突には注意せよ!

SECTION 6→4 For CA
HAKONE HILLCLIMB

IのヘアピンもH同様、コーナー手前が3車線で出口が2車線というレイアウト。ここでも進入は3車線のアウト側から行ない、3車線を全部跨ぐようなアウトインアウトのドリフトで高ポイントを稼ごう。Jは区間としては長いが、コーナー後半のRがどんどん緩くなっていくぶんドリフトを維持するのは難しい。手前で大きくスライドさせてポイントを獲得したら、後半は無理しないほうがいいだろう。

CA ZONE I

ある程度のスピードがないと、3車線を跨ぐだけの勢いがない。

CA ZONE J

後半でポイントを稼ぐのは難しい。最初に大きくドリフトしよう。

SECTION 3→1 For CA
HAKONE HILLCLIMB

長い直線でスピードが乗っているうえに、一度手前で左にカーブするので進入時の姿勢づくりが難しいK。ここは車速を活かして、手前の左コーナーからドリフトしていき、その振り返しでKの右コーナーをクリアしていきたい。Lは右ヘアピンと左コーナーで構成されているのでポイントを稼ぎやすい。振り返しでつなげる必要はないから、キチンと各コーナーでのドリフトを成功させよう。

CA ZONE K

振り返しのドリフトで行くには、それなりのスピードが必要だ。

CA ZONE L

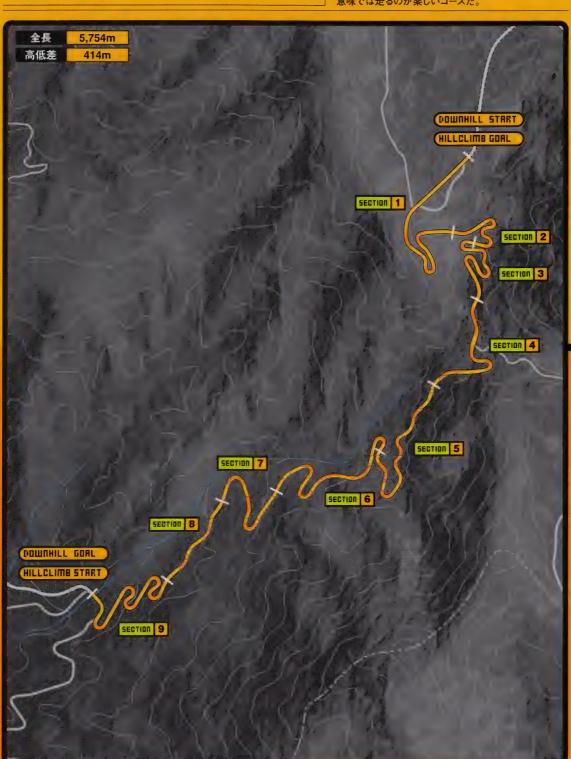
左コーナーまでに失速しないように、アクセルは踏み続けよう。

AKAGI

赤城

今作から収録された新コース。コース全長はやや長めで、直線らしい直線はほとんどない。しかしドリフトを決めやすい適度なヘアピンが数多く配置されており、そういう意味では走るのが楽しいコースだ。

全長	5,754m
高低差	414m

DOWNHILL START
HILLCLIMB GOAL
SECTION 1
SECTION 2
SECTION 3
SECTION 4
SECTION 5
SECTION 6
SECTION 7
SECTION 8
DOWNHILL GOAL
HILLCLIMB START
SECTION 9

ZONE A

右→左→右→左と続くヘアピンをテンポよくクリアできるかがキモ。最初の右コーナー(PH1)はとくに下り勾配がきつく、早めの減速をしておかないと曲がりきれない。ヘアピンをつなぐ直線はそれぞれ長さがまちまちで、ブレーキングのタイミングは各コーナーごとに異なる。最後の左コーナー(PH2)は手前の直線が長く、思ったより速度が乗るので要注意。

PH1

PH2

ZONE B

細かいS字とふたつのヘアピンがつぎつぎと出現。S字部分(PH1)は速度もそれほど乗らないので、クリアは容易。続くふたつのヘアピンはそれぞれRが異なるため、走り方を変えて対応しなくてはならない。最初の右ヘアピンはRが大きめなので難しくはないが、続く左ヘアピン(PH2)はRがきついので、十分に減速してからドリフトしないと曲がりきれないだろう。

PH1

PH2

ZONE A

きつい上り勾配ではあるが、なるべくスピードをキープして4連続のヘアピンをクリアしていきたい。最初の右ヘアピンは(PH1)手前の直線で車速が上がるので気持ちよくドリフトできるが、ここで失敗するとつぎの左ヘアピン(PH2)でスピードが乗らなくなってしまう。続く後半のセクションも同様なので、とにかくアクセルを踏み続けていたい場所だ。

PH1

PH2

ZONE B

ここも手前のセクションをスムーズにクリアし、スピードを維持したままアプローチしないと、ドリフトを持続することは難しい。コーナー手前で一度右にカーブするので、それに合わせて右側に寄っておき、車速を維持したままアウトインアウトのドリフトでクリアしよう。うまく決まればカウンターを必要としない、ゼロカウンタードリフトでクリア可能だ。

SECTION 4→6
AKAGI DOWNHILL

ZONE A

緩いS字ときついS字で構成されており、こまめなステア操作とアクセルワークが要求される。前半の緩いS字(PH1)は早めのステア操作でスムーズにクリアできるが、あとに続くきついS字(PH2)は細かい減速が必要となる。コーナーごとに確実にフロントに荷重を与えていかないと、右に左に振られたマシンは慣性の力でグリップを失ないやすいので気をつけよう。

PH1

PH2

ZONE B

ここはふたつのヘアピンをS字がつないでいる。最初の右ヘアピンはクリアしやすいが、続くS字(PH1)はかなりきつめのコーナーが連続し、処理が難しい。ステア操作だけでは対応できないので、確実にブレーキングしながらクリアしていきたい。最後の左ヘアピン(PH2)も難しい場所ではないが、S字の脱出で姿勢を乱してしまうとアプローチが難しくなってしまう。

PH1

PH2

SECTION 6→4
AKAGI HILL CLIMB

ZONE A

最初の右ヘアピンをクリアしたあとすぐにS字が続くため、ヘアピンであまり減速しすぎてスピードが落ちてしまわないようにしたい。ヘアピン手前の直線で十分に加速し、ヘアピンではセンターライン付近を速度の速いドリフトでクリアしていこう。コーナーのRはそれほどきつくないので、ドリフトにあまり角度をつけすぎず、トラクションを重視しよう。

ZONE B

きつめのS字と緩めのS字が連続して出現するが、難しいのはやはり前半のきつめのS字(PH1)。ヘアピン後でスピードがあまり乗っていないとはいえ、ほぼ直角に曲がるS字なのでステア操作が遅れると曲がりきれない。軽いブレーキングを併用してテンポよくクリアしよう。手前のS字で減速しているため、続く緩いS字(PH2)はアクセル全開で走り抜けられる。

PH1

PH2

ZONE A

赤城では数少ない直線を駆け下りたあとに控えるヘアピン。下り勾配もそれなりにあるため、減速は早めに、そして強めに行なわないとスムーズなクリアは難しい。コーナーのR自体はそんなにきつくはなく、アウトインアウトのライン取りで走り抜けたいところだが、強いブレーキングでリア側の荷重が抜けすぎ、スピン気味の動きになることもあるので注意しよう。

ZONE B

ほぼ同じRで構成されたヘアピンが規則正しく並んでおり、テンポのよい走りでサクサクとクリアしていきたい場所だ。そのためにも最初の右ヘアピン(PH1)の進入が大事だが、ここは進入速度が高いので、とにかく早めの減速が重要。続く左ヘアピンをクリアしたあと一度直線が狭まるが、ここでリズムを崩さずにそのあとに控える右ヘアピン(PH2)へ進入しよう。

PH1

PH2

ZONE A

最初のヘアピン(PH1)は、いままでのヘアピンに比べてきつく感じる場所。十分な減速と早めのステア操作で小さく回っていこう。続く左ヘアピンは速度もあまり乗らないので、軽いブレーキングのみでクリアできる。その先のS字コーナー(PH2)は微妙にRがきついので、ステアをそれほど切り込まずに、振り返しのドリフトを決めてクリアしていこう。

PH1

PH2

ZONE B

細かいコーナーが連続するため、あまり減速しすぎないように注意が必要な場所だ。上り勾配がきつく、ヘアピン手前でもそんなにたいした減速は必要ない。むしろ難しいのは右→左とヘアピンが続いたあとの、小さな右コーナー(PH1)。ここはヘアピンからの振り返しのドリフトでアプローチし、脱出後もドリフトを維持して最後のヘアピン(PH2)をクリアしよう。

PH1

PH2

CA TECHNIQUE AKAGI
●CA攻略【赤城】

SECTION 1→3 For CA
AKAGI DOWNHILL

Aはふたつのコーナーで構成されており、振り返しのドリフトで つなげていけばかなりの高ポイントを稼げる場所。しかしアクセルやステアの操作がラフだとスピンしやすいので注意。Bも短い区間ながら、右→左とコーナーが連続する場所。うまく振り返せばドリフトし続けてクリアできる。手前のヘアピンであまり速度を落とさず、ここまで車速を維持できれば振り返せるはずだ。

CA ZONE A
振り返しのドリフトは、スピンしないように早めのステア操作を。

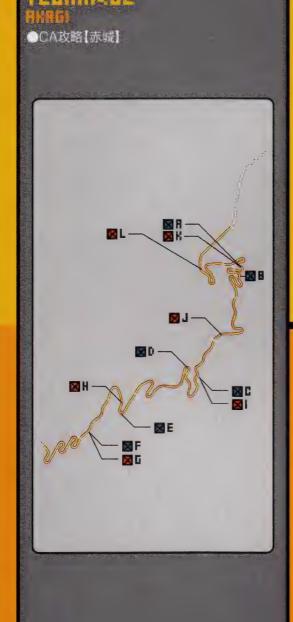
CA ZONE B
短い区間だけに、振り返しドリフトで高ポイントを狙いたい。

SECTION 9→7 For CA
AKAGI HILLCLIMB

Gはダウンヒルでも難所だったが、ヒルクライムだとスピードが乗らないためさらに難度は上がる。ブレーキングドリフトではコントロールが難しいので、サイドブレーキを一瞬使用して直ドリ状態を作り出すとポイントを稼ぎやすい。Hも同様にコーナーのRが緩く、ドリフトしにくい場所。ただし区間はGより長いので、ポイントは若干稼ぎやすい。ここでもサイドブレーキを使ったほうが懸命だ。

CA ZONE G
とにかく区間が短い。スピードをロスしないサイドドリを試そう。

CA ZONE H
ここもブレーキングドリフトよりはサイドドリのほうが簡単だ。

SECTION 4→6 For CA
AKAGI DOWNHILL

Cはなんと、区間内に3つのコーナーが盛り込まれている。ここはもちろん高ポイントを狙うために、振り返しのドリフトですべてのコーナーをつなげていきたい。それほどスピードを出さなければ、的確なブレーキングとステア操作でヘビのように走れるはずだ。Dは普通のヘアピンとしてクリアできる場所だが、手前のS字コーナーで姿勢を乱してしまうとここまで影響するので注意して走りたい。

CA ZONE C
極端にテールをスライドさせず、早めのステア操作でクリアしよう。

CA ZONE D
Rもややきつめ。サイドブレーキで姿勢を変化させてもいいだろう。

SECTION 7→9 For CA
AKAGI DOWNHILL

Eはスピードの乗る直線のあとに控えるヘアピンだけに、はやめの減速が必要。車速の勢いに下り勾配も加わり、思ったよりマシンが止まらない場所だ。うっかり壁に激突しやすいだけに、コンボボーナスをふいにしたくなかったら、十分すぎるほど減速してから進入しよう。Fは区間そのものが非常に短いうえに、コーナーも直線なみに緩い。道幅をいっぱいまで使って無理矢理マシンを横に向けよう。

CA ZONE E
TAではないので、無理に高速で突っ込んでいく必要はない。

CA ZONE F
スピードが出ていれば、一瞬スライドさせるだけでポイントが入る。

SECTION 6→4 For CA
AKAGI HILLCLIMB

ダウンヒルなら下り勾配を利用して、振り返しドリフトでつなげることができたIだが、ヒルクライムではマシンパワーがないと3つのコーナーをつなげていくのは難しい。しかし、たとえドリフトが途切れてしまっても、コーナー3ヵ所ぶんのポイントをしっかり稼げば問題はない。JはRが緩い区間で、うっかりするとポイントを取り逃しがち。ここはサイドブレーキを使用してマシンを一瞬ドリフトさせよう。

CA ZONE I
非力なマシンだったらひとつひとつ確実にドリフトをしていこう。

CA ZONE J
サイドブレーキドリフトをするときは、急激なステア操作は禁物。

SECTION 3→1 For CA
AKAGI HILLCLIMB

Kは左→右とふたつのコーナーで構成されているため、振り返しのドリフトで決めていきたいところだが、マシンパワーがないと失速しがちで難しい。マシンが非力な場合はできるだけ角度をつけたドリフトでポイントを稼ごう。Lは緩いコーナーでドリフトのしにくい場所。手前のヘアピンをスムーズにクリアできていないと車速も伸びないので、ここはやはりサイドブレーキを使用しよう。

CA ZONE K
アクセルは踏みっぱなしでとにかく長時間ドリフトを維持したい。

CA ZONE L
ここでも頼りになるのはサイドブレーキを使ったドリフトだ。

1st IROHA

第一いろは坂

コースの大半がつづら折りのヘアピンで構成された高難度コース。ヘアピンのRも極端にきつく、マシンの姿勢制御にはサイドブレーキの使用が不可欠だ。コース脇に堆積した枯葉はふむとグリップを低下させる曲者。

全長	5,986m
高低差	394m

DOWNHILL START
HILLCLIMB GOAL
SECTION 1
SECTION 2
SECTION 3
SECTION 4
SECTION 5
SECTION 6
SECTION 7
SECTION 8
SECTION 9
DOWNHILL GOAL
HILLCLIMB START

SECTION 1→3
1ST IROHA DOWNHILL

ZONE A

じつは第一いろは坂で、ヘアピン以上に処理が難しいのがここ。スタート直後の直線でスピードが乗っているところに、突如シケインなみに狭いS字が出現する。最初の左コーナー(PH1)へは、手前から慎重にブレーキングしつつ進入、クリップについたらすぐに右コーナー(PH2)に備えてステアを切ろう。早めのステア操作で直線的にクリアするのが理想的だ。

PH1

PH2

ZONE B

ヘアピンにアプローチするまでに、手前のS字で姿勢が乱れやすくマシンコントロールが難しい。ヘアピン手前の右コーナー(PH1)は早めに減速してクリップを突き、左ヘアピン(PH2)に対してライン取りに余裕を持たせたい。自信があればある程度車速を乗せ、右コーナーから左ヘアピンまで振り返しのドリフトで一気につなげて走ってしまうのもいいだろう。

PH1

PH2

SECTION 9→7
1ST IROHA HILL CLIMB

ZONE A

直線エリアで乗ったスピードを、十分に減速してからアプローチしたい。ただしヘアピンではないので、ここでは思い切った突っ込みも重要だ。コーナー手前をアウトいっぱいから進入し、アウトインアウトでクリアすればそれなりの車速は維持できる。イン側の内壁にぶつけるつもりで、早めに思い切ってステアリングを切り込んでいくのがコツだ。

ZONE B

ここは右コーナーのあとに、ヘアピンが変則的に配置されていることに気をつけたい。最初の右コーナー(PH1)をブレーキングドリフトでクリアしたら、そのままラインをアウトに大きめに取り、続く右ヘアピン(PH2)までひとつのコーナーとして1回のドリフトでクリアしてしまおう。最初の右コーナーをクリアするときに、あまりイン側に寄せないのがコツだ。

PH1

PH2

SECTION
4→6
1ST IROHA
DOWNHILL

ZONE A

右→左と規則的にコーナーが折り返していたところに、突然左→左と同じ方向のコーナーが連続するため、ややリズムを乱しやすい場所。最初の左ヘアピン(PH1)をクリアしたら、そのまままいままでどおりに加速態勢に入らず、すぐに出現する左コーナー(PH2)に備えてマシンをコースの左側に寄せておこう。この左コーナーは軽いブレーキングでクリアできる。

PH1

PH2

ZONE B

最初に左→右と続くヘアピン(PH1)は、ヘアピン同士が非常に近く、すばやいステア操作で進入体制を整えなければならない。ブレーキングが間にあわないときは、サイドブレーキも併用しよう。ヘアピン後の左コーナーに続く右コーナー(PH2)は、アイコンはヘアピンだがヘアピンというほどきついコーナーではない。ここはあまり減速しすぎずに進入しよう。

PH1

PH2

SECTION
6→4

1ST IROHA
HILL CLIMB

ZONE A

最初の左コーナー(PH1)はイン側に大きな段差があり、あまりインに寄せすぎるとマシンが姿勢を乱す場合もある。ここはセンター付近でドリフトするのが望ましいだろう。最後の左ヘアピン(PH2)は、手前にある緩い右コーナーと距離が近いので、右コーナーを軽いドリフトでクリアしたらそのままテールスライドを維持し、振り返しのドリフトでクリアだ。

PH1

PH2

ZONE B

短いつづら折りのヘアピンが続くが、最初の右コーナー(PH1)は手前の区間でそれなりにスピードが出ているため減速は十分に行なおう。続くヘアピン(PH2)も右コーナーで、右→右と同じ方向のコーナーが続き、ここをひとつのドリフトでつないでいくのは難しい。最初の右コーナーを軽いドリフトでクリアしたらすぐに姿勢を整え、右ヘアピンに備えよう。

PH1

PH2

ZONE A

ヘアピンとヘアピンの感覚間隔がもっとも短く、とにかく曲がるだけでも難しい場所。最初の右ヘアピン(PH1)をクリアしたらすぐ左に切り返さないと、続く左ヘアピン(PH2)を曲がることはできない。振り返しのドリフトが重要になってくる場所だが、道路の傾斜が強く、ラフな操作をするとすぐにマシンがスピンをしてしまうので、操作は慎重に行ないたい。

PH1

PH2

ZONE B

地獄のヘアピン地帯を抜け、一気にゴールまで加速していきたいところだが、橋を渡った直後に厄介なS字がある。ここを直線的に突破することは難しく、きちんと減速してから進入しないと壁に激突しまくって大きなタイムロスとなってしまう。最初の左コーナーへの進入を慎重に行なっておけば、続く右コーナーは加速しながらクリアすることができる。

ZONE A

ヘアピン区間をつなぐふたつのコーナーがポイントだ。最初の左コーナー(PH1)は、ヘアピンからの立ち上がりで車速を乗せながらクリアしていける。ただしラフなステア操作をすると、不用意なテールスライドを招きやすく注意が必要だ。続く右コーナー(PH2)は、イン側に段差があり、早めにイン側にマシンを寄せないとアウト側に飛ばされてしまうこともある。

PH1

PH2

ZONE B

ヘアピン単体で考えれば難しい場所ではないが、このヘアピンに至るまでに細かいS字をクリアしなければならず、そこで大きく姿勢を乱してしまうとこのヘアピンもスムーズにクリアできない。このヘアピンへの進入は、手前の左コーナーで気持ちアウト側から脱出し、ライン取りに余裕を持たせたい。イン側に寄せてしまうと非常に曲がりにくいだろう。

CA TECHNIQUE
1st IROHA
●CA攻略【第一いろは坂】

SECTION 1→3 For CA
1ST IROHA DOWNHILL

Aはとにかく外壁に接触しないように走るのが難しい。CAではタイムを気にする必要はないので、確実なブレーキングで減速してから進入しよう。この区間は道幅が狭く、すばやいステア操作も重要だ。Bはふつうのヘアピンだが、CA区間がコーナー手前から長めに取られている。もし余裕があるのなら、ヘアピン手前でマシンを逆に向け、振り返しのドリフトを決めて高ポイントを稼いでおきたい。

CA ZONE A

進入速度が速すぎると即壁に激突する。確実なブレーキングを。

CA ZONE B

一瞬だけサイドブレーキを使用してマシンを反対側に向けよう。

SECTION 9→7 For CA
1ST IROHA HILL CLIMB

スタート直後からの長いストレートで、最高速近いスピードが出ている状態で進入するG。手前に差し掛かったら気持ち早めに減速してドリフト状態にし、左→右とテンポよくクリアしよう。Hはヘアピンではないので、それなりに速めの車速で突入しないと高ポイントは獲得できない。アウトインアウトでコースをいっぱいに使い、ドリフト時間をなるべく長くしてポイントを稼ごう。

CA ZONE G

慣れないうちは早め早めのブレーキングで壁接触を避けよう。

CA ZONE H

イン側に気持ち早めに突っ込むようなステア操作でちょうどいい。

SECTION 4→6 For CA
1ST IROHA DOWNHILL

CはCA区間が長く、連続した緩い左コーナーと右ヘアピンで構成されていいるだけに、必ず振り返しのドリフトを決めたい場所。左コーナーでドリフトさせたらすぐに強めのブレーキングで荷重移動を行ない同時にステアを切ろう。早めの動作がキモだ。Dはヘアピンほどきつくはないコーナーで、それなりに速い車速でクリアしたい。イン側にある段差で挙動を乱さないように注意しよう。

CA ZONE C

振り返しのドリフトは、慣れないうちは低速で挑戦しよう。

CA ZONE D

イン側に山のような段差がある。ステアを取られないようにしよう。

SECTION 7→9 For CA
1ST IROHA DOWNHILL

Eの区間はアウトインアウトのライン取りで、進入はアウト側いっぱいから行ない、イン側の内壁に突っ込むような勢いでステアを切り込もう。そうすると下り勾配も手伝って、横っ飛びするようなドリフトになるので、すばやくカウンターを当てて態勢を立て直す。最後のCA区間となるFは、細かいS字で構成されている。車速が速いと壁に接触しやすいので、進入まえに十分に減速しよう。

CA ZONE E

しっかりカウンターを当てておかないとスピンしてしまうぞ。

CA ZONE F

急いで通過する必要はない。確実に減速して丁寧にクリアしよう。

SECTION 6→4 For CA
1ST IROHA HILL CLIMB

Iはヘアピンほど Rがきつくなく、簡単なブレーキングドリフトでOKだが、イン側に段差があるせいで挙動を乱しやすい。段差を乗り越えるときにマシンがイン側に巻き込まれるので、カウンターをいっぱいに当ててスピンを避けよう。Jはヘアピン前の直線で、思ったよりスピードが乗ってしまう場所。減速は十分に行ないつつ、速めの車速を活かして豪快なドリフトを決めたい。

CA ZONE I

イン側の段差は見た目ではわからない。スピンしないように注意。

CA ZONE J

CA区間が長いので、ヘアピンクリア後もドリフトを維持したい。

SECTION 3→1 For CA
1ST IROHA HILL CLIMB

KはCA区間が短くコーナーのRも緩いので、事前に意識しておかないとなかなかポイントを稼げない。ここはアウトインアウトのライン取りで区間をいっぱいに使い、派手なテールスライドを誘発しよう。Lは一見緩やかに感じるS字コーナーだが、道幅が狭くテールスライドの量が多いと壁に激突しやすい。なるべくスピードを落として、ひとつひとつのコーナーを確実にクリアしていこう。

CA ZONE K

ヘアピンではないので、ある程度豪快にアクセルを開けていこう。

CA ZONE L

最初の進入さえ決まれば振り返しのドリフトを決めることも可能だ。

2nd IROHA

第二いろは坂

タイトすぎる第一いろは坂に比べ、道幅も広くコーナーのRも走りやすい大きさがそろっている第二いろは坂。足回りのセッティングが決まれば、かなりレベルの高いドリフトを楽しめるコースとなるだろう。

全長	7,049m
高低差	402m

HILLCLIMB GOAL
DOWNHILL START
SECTION 1
SECTION 2
SECTION 3
SECTION 4
SECTION 5
SECTION 6
SECTION 7
SECTION 8
SECTION 9
HILLCLIMB GOAL
DOWNHILL START

SECTION 1➘3 2ND IROHA DOWNHILL

ZONE A

スタートしてから中、高速コーナーが続き、かなりのハイペースでここに差し掛かることになる。ここはきつめの右コーナーの手前に左コーナーがあり、この左→右という動きをスムーズに行なえるかがキモ。最初の左コーナーはアウトインアウトでクリア。つぎの右コーナーに対して進入ラインに余裕を持たせたら、一気に切り込んで右コーナーもクリアだ。

ZONE B

左→右→左とコーナーが連続する。最初の左コーナー(PH1)はRが緩めなので、軽いブレーキングドリフトで速めの車速を維持したままクリア。続く右コーナー(PH2)までは距離が短く、アウト側からステアを一気に切り込めば、慣性ドリフトでそのままクリアできるはず。最後の左コーナーは短い直線できちんと加速し、失速しないようにクリアしていこう。

PH1

PH2

SECTION 9➚7 2ND IROHA HILL CLIMB

ZONE A

スタート地点から加速し続けてきたスピードを、うまく減速しつつも利用しながらクリアしていきたい左→右の連続コーナー。最初の左コーナー(PH1)のへ進入は、一瞬強めにブレーキングして高速ドリフト状態にし、なるべくイン側に寄せてクリア。続いて右コーナー(PH2)が見えたらブレーキングしてマシンの向きを変え、振り返しのドリフトでクリアしていこう。

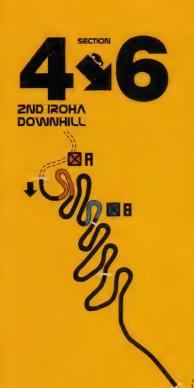
PH1

PH2

ZONE B

コーナー手前に長いストレートがあり、180km/h近いスピードからの進入となる難しいヘアピンだ。とにかくブレーキングのタイミングがすべてだが、減速開始の目印になるような標識などがないので、己の感覚を頼りにブレーキングするしかない。ただしコーナーの道幅は広く、多少オーバースピードで進入してしまっても、ステア操作やブレーキングで修正可能だ。

SECTION 4→6
2ND IROHA DOWNHILL

ZONE A

左にかなり大きく回り込むコーナー(PH1)が曲者。進入時に軽いブレーキングでドリフト態勢を作り、アクセル全開でトラクションをかけながら弱ドリフト状態でクリアする。コーナー後半のややRがきつくなるところではブレーキを足してドリフトに角度をつけよう。続く右ヘアピン(PH2)は、手前で荷重移動をしっかり行なっておくことが重要だ。

PH1

PH2

ZONE B

いろは坂らしいつづら折りのヘアピンが続くエリアだが、このポイントだけ折り返す区間が短く、すばやいステア操作が必要となる。また第二いろは坂のヘアピンは道幅が広くRも緩いため、進入時にそれなりにスピードが乗っていないとドリフトしきれない場合もある。そういう意味ではここは加速区間が短いので、ステア操作による慣性ドリフトでクリアしたい。

SECTION 6→4
2ND IROHA HILL CLIMB

ZONE A

スピードが乗った状態からのヘアピンへの進入となるが、ヘアピン手前での右コーナー(PH1)をうまく処理しないと難しい場所だ。この右コーナーはなるべくイン側に高速ドリフトで進入し、続くヘアピンに備えよう。左ヘアピン(PH2)は形状こそヘアピンだがRは大きく、必要以上に減速してしまうとむしろ曲がりにくくなってしまうので注意が必要だ。

PH1

PH2

ZONE B

緩い左コーナーのあと、かなり大きなカーブの右コーナーへと続く場所。この右コーナーはとにかく長くて大きいだけに、しっかりトラクションをかけて加速しながらクリアしていきたい。このコーナーはRが均一ではなく、入口がきつく奥が緩めになっている。進入時だけやや深くステアを切り込み、コーナー後半はドリフトさせずに加速態勢に入っていこう。

SECTION 7→9
2ND IROHA DOWNHILL

ZONE A

長いストレートのあとに出現するヘアピンだけに、ブレーキングが勝負どころ。しかしコーナー手前で微妙にコースがくねっており、見通しが利かないので減速のタイミングがつかみにくい。ヘアピン手前でコースが緩やかに右にカーブし始めたら減速態勢に入り、ヘアピンが見える場所から一気に減速しよう。

ZONE B

ここは本作最大といってもいいほどの高速ドリフトゾーン。手前のストレートで乗ったスピードを、どれだけキープしながらクリアできるかがキモだ。かなりRの大きいコーナーだが、全開での進入はさすがに無理。ブレーキなしでの慣性ドリフトもアウトに膨らみがちで難しいだろう。ここは進入時に軽いブレーキングを行ない、あとは全開でクリアしていきたい。

SECTION 3→1
2ND IROHA HILL CLIMB

ZONE A

ここで大事なのは最初の右コーナー(PH1)への進入だ。この右コーナーだけRがややきつく、それなりの減速が必要になるが、失速しすぎるとこのあとのコーナーへつなげにくくなってしまう。ここはある程度車速を維持しつつセンター付近を回り、続くRの大きな左コーナー(PH2)と右コーナーはトラクションを失なわないような軽いドリフトでクリアしていこう。

PH1

PH2

ZONE B

中、高速コーナーが続く後半セクションのなかで、ここだけややRのきついコーナーが用意されている。コース幅が広いので油断しがちだが、かなり鋭角なカーブで構成されたコーナーのため、早めにマシンをイン側に寄せておかないとアウトに飛ばされてしまう。進入時に強めのブレーキングを行なって、しっかりと荷重移動させながらドリフトしていこう。

CA TECHNIQUE
2nd IROHA
●CA攻略【第二いろは坂】

SECTION 1→3 For CA
2ND IROHA DOWNHILL

スタートしてすぐにAの区間が現われる。まだスピードが出ていないので、豪快なドリフトを決めるのは難しい場所だ。普通に走っていては1000pts以上稼ぐのも難しいため、アウトから走行ラインをいっぱいにとってドリフトしよう。Bは緩いふたつの右コーナーで構成されており、CA区間が長い。ふたつ目の右コーナーはサイドブレーキを使って思い切りテールを流していこう。

CA ZONE A
速度が出ていないぶん、サイドブレーキを使用しても安全だ。

CA ZONE B
2回ドリフトのチャンスがあるので、高ポイントを狙っていきたい。

SECTION 9→7 For CA
2ND IROHA HILL CLIMB

ダウンヒルではかなりポイントが稼げるGの区間だが、ヒルクライムではスタート直後となるためスピードが乗せられずマシンをドリフトさせることさえも難しい。だが、道幅の広さを利用して、何度もマシンを左右に振って小刻みにドリフトさせると細かくポイントが稼げる。Hは手前の直線でスピードが乗る難しいヘアピン。コーナー手前まで来たら十分すぎるほどの減速を行なって進入しよう。

CA ZONE G
加速しながら慣性ドリフト一発でポイントを狙う方法もある。

CA ZONE H
なるべくアウト側から進入してライン取りに余裕を持たせよう。

SECTION 4→6 For CA
2ND IROHA DOWNHILL

Cはかなりの高ポイントが狙える重要な区間だ。とにかく区間が長く、高速ドリフトと振り返しのドリフトを駆使すれば区間内をすべてドリフトし続けられる。最初の左コーナーは速めの車速でドリフトを維持し、続く右ヘアピンが現われたらブレーキングとともにマシンを振り返そう。Dはヘアピンとヘアピンの間に突如現われる区間。スピードがあまり出ていないので、サイドブレーキを使おう。

CA ZONE C

最後まで気を抜かずにドリフトし続け、9000pts超えを狙え！

CA ZONE D

区間が短く、サイドブレーキを使わないとポイント獲得は難しい。

SECTION 7→9 For CA
2ND IROHA DOWNHILL

Eは長い直線でスピードが乗ったあとのヘアピンだけに、ブレーキングがキモ。絶対に壁接触だけは避けたい場所だ。ヘアピン手前でコースが緩やかにカーブしてきたら、すぐに減速の準備を始めよう。Fも直線後のカーブだが、ここはかなり高速のドリフトが可能で、減速のしすぎに注意したい。コーナー手前でドリフトを開始したら、とにかくそのままテールスライドを維持することに専念しよう。

CA ZONE E

ここは早め早めの減速を行ない、壁接触を避けることを優先しよう。

CA ZONE F

10000pts超えも狙える本作最大のCA区間。スピードが命。

SECTION 6→4 For CA
2ND IROHA HILL CLIMB

Iはコーナー手前のストレートでかなりのスピードが出ているため、無理な進入速度にならないようにうまく減速したい。区間手前に緩やかな右コーナーがあり、そこの進入から軽く減速をしておくといい。Jはふたつのコーナーで構成された長いCA区間だが、上り勾配がきつく、振り返しのドリフトでクリアすることは難しい、各コーナーごとにドリフトしていき、地道にポイントを稼いでおこう。

CA ZONE I

壁接触でコンボボーナスを失なわないためにも、早めの減速を。

CA ZONE J

減速しすぎると勾配に負けてマシンの動きが鈍るので注意したい。

SECTION 3→1 For CA
2ND IROHA HILL CLIMB

ふたつのコーナーで構成されているK。CA区間も長くポイントを稼ぎたいところだが、コーナーのRは緩めで激しいドリフトはしにくい。スピードを維持した速いドリフトでポイントを稼ごう。Lはほかの区間に比べ、手前の直線でスピードが乗っていてついついオーバースピードになりがちな場所。減速をしっかり行なったアウトインアウトのブレーキングドリフトでクリアしていこう。

CA ZONE K

なるべくスピードを乗せていき、テールスライドの量を増やしたい。

CA ZONE L

アウト側に堆積している落ち葉でスリップしないように注意。

FRONT ROKKOU

表六甲

コース全長は短めだが、とにかく終始道幅が狭く、つぎつぎとコーナーが出現するテクニカルなコースである。CONQUESTでは雨天になると雪が降り、路面が滑りやすくなるため難度が上がってしまう。

全長	3,414m
高低差	313m

DOWNHILL START
HILLCLIMB GOAL
SECTION 1
SECTION 2
SECTION 3
SECTION 4
SECTION 7
SECTION 5
SECTION 6
SECTION 8
DOWNHILL GOAL
HILLCLIMB START
SECTION 9

ZONE A

右から左へと細かくコーナーが連続する。最初の右コーナー(PH1)はアウトからインに抜け、そのままインベタをキープ。そうすれば続く左コーナー(PH2)への進入がだいぶラクになるはずだ。左コーナーは道幅に余裕があるので、必要以上に減速しなくていい。軽いブレーキングでドリフトに持ち込み、早めにアクセルをオンにして加速態勢に入ろう。

PH1

PH2

ZONE B

形状的にはヘアピンだが、Rが微妙に大きく道幅も狭いため、ドリフト1発でクリア、というのが難しい。とくにヘアピン手前にあるシケインのような小さい左コーナー(PH1)が曲者だ。ここを確実に減速してきっちりクリアしないと、続く右コーナー(PH2)にもスムーズに進入できない。この右コーナーは無理にドリフトせずに、脱出速度を優先して走ろう。

PH1

PH2

ZONE A

コーナー手前の区間は表六甲でもっともスピードが出る場所だけに、右ヘアピン進入時の減速は早めに行ないたい。コーナー手前に緩やかな左カーブがあるので、この膨らみを利用してマシンをアウト側いっぱいに寄せラインに余裕を持たせたら、アウトインアウトでヘアピンをクリアしよう。上り勾配に負けないように、アクセルは早めに開けていきたい。

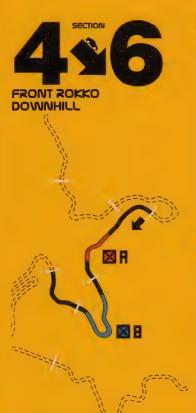
ZONE B

急勾配のヘアピンが2回連続する。最初の左ヘアピン(PH1)は、コーナー手前で緩やかに右にカーブする区間でアウト側を走行し、ヘアピンに対して走行ラインにできるだけ余裕を持たせよう。続く右ヘアピン(PH2)は勾配がきつくて見通しが悪い。ヘアピン手前まで来たら気持ち早めにイン側に切り込もう。ここではサイドブレーキを併用してマシンの向きを変えよう。

PH1

PH2

SECTION
4→6
FRONT ROKKO
DOWNHILL

ZONE A

左コーナー手前に配置された細かい右コーナー(PH1)が、なんてことはない場所を難しくしている。この右コーナーは気持ち減速してから進入し、なるべく直線的に動いてマシンの挙動を乱さないようにクリアしたい。そうすれば続く左コーナー(PH2)に対して安定した状態で減速態勢に入れるため、コーナーを脱出するときのスピードも違ってくるというわけだ。

PH1

PH2

ZONE B

ここもヘアピンの前に鋭角なコーナーが配置され、細かいマシンコントロールを要求される場所だ。ヘアピン手前で右→左と細かく切り返すコーナー(PH1)は、ふたつのコーナーのクリッピングポイントを直線で結んだラインを走るのが理想的。そうして右ヘアピン(PH2)手前まできたら、軽いブレーキングとともに小さいドリフトを決めてクリアしていこう。

PH1

PH2

SECTION
6→4
FRONT ROKKO
HILL CLIMB

ZONE A

ここはヘアピンといえばヘアピンだが、コーナーのRは大きめで、あまり減速するとむしろ曲がりにくくなってしまう場所だ。コーナー手前ではそれなりにスピードが出るため、ある程度の車速を維持したまま進入し、ドリフトが途切れないようにしたい。コース幅に多少余裕があり、オーバースピード気味に進入しても姿勢制御はしやすいはず。

ZONE B

右に切れ込むこのコーナーは、手前の緩い右コーナーをスムーズにクリアしていないと綺麗に進入することができない。緩いコーナーをアウト側から立ち上がり、この右コーナー(PH1)をアウトインアウトでクリアしよう。コーナーの角度がややきつく、強めのブレーキングが必要。クリア後はすぐ左コーナー(PH2)が迫るので、ステア操作はすばやく行ないたい。

PH1

PH2

SECTION 7→9 FRONT ROKKO DOWNHILL

ZONE A

表六甲唯一の連続ヘアピン区間。どちらのヘアピン手前も直線でスピードが乗りやすく、いろは坂以上の高低差があることを考慮するとブレーキングはかなり強めに行ないたい。道幅も狭くライン取りに余裕はないので、できるだけアウト側からアプローチしよう。また、かなり減速しても曲がりにくいため、サイドブレーキの使用による姿勢変化が必須となる。

ZONE B

まさにシケインというしかないほどのタイトな連続コーナー。とにかく狭いので、最初の左コーナー(PH1)でのブレーキングが肝心。ここは強めのブレーキングで荷重移動をしっかり行ない、早めのステア操作でインに切り込もう。続いてすぐ右コーナー(PH2)が出現するが、ここはステアを急に切って慣性を利用した振り返しのドリフトでクリアしよう。

PH1

PH2

SECTION 3→1 FRONT ROKKO HILL CLIMB

ZONE A

ヘアピン形状だがRが大きく、少し曲がりにくさを感じる場所。あまり強めのブレーキングは必要なく、ドリフトのきっかけ作り程度の減速のみでいいだろう。コーナーのRが大きいだけに、ドリフトの角度はそれほどつけず、アクセル全開でトラクションをかけ続けたい。加速しながらコーナーを脱出していくようにクリアするのが理想的だ。

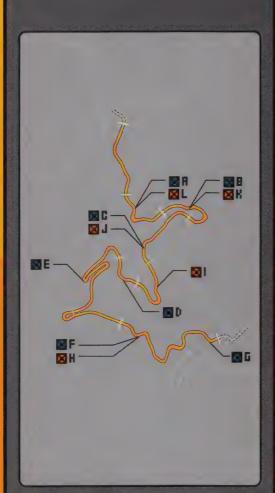
ZONE B

ちょっときつめの右コーナーのあとに、すぐ左に折り返すコーナーが続く。この右コーナー(PH1)は手前が左にカーブしているので、これを利用して進入時はアウトに大きく寄ろう。コーナーイン側には段差があり、カウンターを当てていないとマシンが姿勢を乱すこともある。クリア後はすぐ左コーナー(PH2)が出現するので、早めにイン側へ寄っておこう。

PH1

PH2

CA TECHNIQUE FRONT ROKKO

●CA攻略【表六甲】

SECTION 1→3 For CA

FRONT ROKKO
DOWNHILL

Aは右→左とコーナーが続く場所が区間なので、振り返しのドリフトを決めてポイントを稼ぎたい。最初の右コーナーの進入をアウトギリギリから行ない、左コーナーへのラインに余裕を持たせるのがコツだ。続くBは、右→左→右と狭い区間で3つものコーナーが連続する。最初の右コーナーはドリフトせずにイン側から進入し、続く左→右コーナーの区間で細かい振り返しドリフトを決めよう。

CA ZONE A

左コーナーはコース幅に余裕があるので豪快にスライドさせたい。

CA ZONE B

最後の右コーナーはきつい場所。早めにインに切り込んでおこう。

SECTION 9→7 For CA

FRONT ROKKO
HILL CLIMB

Gはスタートしていきなり出現するCA区間。スピードが出ていないだけに難しくはないが、スタート直後にホイールスピンし続けるようなハイパワー車では、姿勢を乱しがちなので注意。Hにはダウンヒルでも難しかった3連続コーナーが控える。ダウンヒルほど進入時のスピードが速くないため、各コーナーでドリフトに角度をつけすぎてしまうとマシンが失速して振り返せなくなる。

CA ZONE G

ハイパワー車はスタート直後の右コーナーで姿勢を乱しやすい。

CA ZONE H

つねにトラクションをかけながらドリフトし続けていきたい場所。

SECTION 4→6 For CA
FRONT ROKKO DOWNHILL

Cの区間は長めだが、最後の左コーナー手前で細かく左→右とコーナーが続く場所が難しい。最初の左コーナーにアウトから進入し、右から左への振り返しドリフトを狙ってもいいが、難しい場合は最初の左コーナーにイン側から直線的に進入し、最後の左コーナーだけドリフトをしよう。Dは複合コーナーだが、ひとつのコーナーとして大きくラインを取り、1回のドリフトでクリアしよう。

CA ZONE C
細かく振り返すのが難しかったら、最後だけドリフトを決めよう。

CA ZONE D
あまりイン側に寄せずにセンター付近のラインをキープしよう。

SECTION 7→9 For CA
FRONT ROKKO DOWNHILL

Eはとにかく減速勝負。CA区間が近づいたらブレーキングを開始し、サイドブレーキを併用して曲がっていこう。コース幅に余裕があるため、大胆にスライドさせるのもいい。Fは右→左→右と折り返す3つのコーナーがすべてCA区間。ここでは3回振り返すドリフトを決めて高ポイントを目指そう。重要なのは、最初の右コーナー進入での確実な荷重移動。しっかりと長めにブレーキングを行なうこと。

CA ZONE E
アウト側からラインをいっぱいに取り、クイックに曲がろう。

CA ZONE F
すばやいステア操作で3回の振り返しドリフトを完璧に決めたい。

SECTION 6→4 For CA
FRONT ROKKO HILL CLIMB

Iはヘアピンを立ち上がったあとに出現するため、車速が低くドリフトが決まりにくい。ここは手前のヘアピンからワンセットの場所と考えて、ヘアピンをクリアしたら早めに加速態勢に入って進入していきたい。JはCA区間こそ長いが、実際にドリフトを決められるのは最初の右コーナーだけ。ここをややオーバースピード気味にドリフトし、区間後半までスライドを維持していきたい。

CA ZONE I
早めにステアを切り返して軽い慣性ドリフトを誘発させよう。

CA ZONE J
最初の右コーナーでポイントを獲得したらあまり欲張らないこと。

SECTION 3→1 For CA
FRONT ROKKO HILL CLIMB

細かく折り返す区間を振り返しのドリフトで決めたいK。ここは手前のヘアピンを、うまくトラクションをかけつつクリアしてこないと、スピード不足で失速してしまう。スピードが足りないときは、軽くサイドブレーキを使ってスライド量を増やそう。続くLはCA区間が長く、うまくドリフトをキープできれば高ポイントが獲得できる。左→右→左と続くコーナーを確実にドリフトでつないでいこう。

CA ZONE K
狭いコーナーなのですばやくマシンを左右にコントロールしよう。

CA ZONE L
右コーナーは道幅が広く、大胆なドリフトでポイントを稼げる。

ZAO

蔵王

長いストレートや高速コーナーが多く、全8コースの中でもっとも平均スピードが高い蔵王。ハイスピードコースだが道幅は狭く、コース全長もかなり長いので、途中で集中力を途切れさせない走りを目指そう。

全長	11,414m
高低差	568m

DOWNHILL START
HILLCLIMB GOAL
SECTION 1
SECTION 2
SECTION 3
SECTION 4
SECTION 5
SECTION 6
SECTION 7
SECTION 8
SECTION 9
DOWNHILL GOAL
HILLCLIMB START

ZONE A

ストレートや高速コーナーが続くなか、ここは右に大きく巻き込むようなコーナーとなる。とにかく大きいカーブなので、トラクションをかけ続けて失速しないドリフトをするのがベスト。進入時に軽いブレーキングで荷重移動をしたら、センターラインをなぞるようにドリフトしてクリアしていこう。進入時にあまり減速してしまうと逆に難しくなる場所だ。

ZONE B

このヘアピンは、ストレートで乗ったスピードを一気に減速して進入する必要がある。ヘアピン手前で微妙にコースが右にカーブするので、ここのイン側をかすめるように直線的にクリアし、ブレーキングしながら真っすぐヘアピンに進入しよう。ヘアピンのイン側に近づきすぎた場合はライン取りに余裕がなくなるため、サイドブレーキで姿勢を変化させよう。

ZONE A

ダウンヒルではブレーキングが難しい場所だったが、ヒルクライムでは手前の左コーナーで減速しているぶん、ブレーキングに関しては難しくない。ここで大事なのはコース幅が狭いなかで、いかにトラクションをかけてマシンを加速させるかということ。アウト側から進入したらテールスライドを多めにしたドリフトで、早めにマシンをイン側に向けてしまおう。

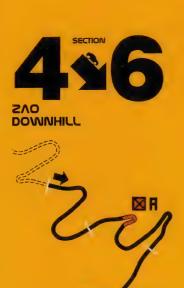
ZONE B

右に曲がったあと、すぐにヘアピンが待ち受ける。最初の右コーナー(**PH1**)は、続くヘアピンへのライン取りも考えて、かなりアウト側から進入してインに切り込もう。右コーナーをドリフトでクリアしたあと、すぐに左にステアを切れば振り返しのドリフトで左ヘアピン(**PH2**)も一気にクリアできる。振り返せないようなら、一度ブレーキを踏んで荷重移動をしよう。

PH1

PH2

SECTION 4→6
ZAO DOWNHILL

ZONE A

ここも急激なブレーキングを必要とする、ストレートのあとのヘアピンだ。ヘアピン手前に緩い右→左のコーナーがあるが、この左コーナーに突入するあたりで減速を開始しておこう。コーナー進入時は、高速での激しいブレーキングが行なわれるため、マシンがわずかに横を向いているだけでもテールがスライドして挙動を乱してしまうので注意。

ZONE B

スピードが乗っている状態での進入となるため、ヘアピン手前の緩やかな右カーブで姿勢を乱さないように注意しながら、ヘアピンにアプローチしたい。右カーブの影響で荷重がマシンの左側に残ったままだと、そこからブレーキングしてもマシンはヘアピンのほうを向きにくい。ヘアピン手前では強めのブレーキングを早めに行ない、姿勢を整えておこう。

SECTION 6→4
ZAO HILL CLIMB

ZONE A

長い直線区間のあとに、左→右と緩いコーナーが切り返し、その先にヘアピンが待ち受けるという難しい場所。ヘアピン手前の緩いS字に差し掛かったら、まずは軽いアクセルオフで減速する。このS字はヘアピンに備えてあまりマシンを左右に振らずに直線的にクリア。ヘアピン手前まで来たら気持ちアウトに振り、そのままインに切り込んでドリフトしよう。

ZONE B

長い右コーナーが終わったあと、すぐにヘアピンで折り返さなくてはならない場所。ヘアピン前の右コーナーは、長い区間を走る高速コーナーとなり、マシンの荷重は完全に左側に移動している。左ヘアピンに一気に折り返すためにはこの荷重を一度消す必要があるため、ステアを左に切り込みつつ強めのブレーキングを行なって進入態勢を整えよう。

SECTION 7→9 ZAO DOWNHILL

ZONE A

大きくカーブが回り込んだあとにヘアピンが待ち受けるという、難しいレイアウトの場所。ヘアピン手前の右コーナー(PH1)はRが均一でなく、マシンの姿勢制御が難しい。待ち受けるヘアピンを意識して、なるべくイン側に寄らないラインを取るように。ヘアピン(PH2)が見えたらブレーキを一度強く踏み込み、マシンをイン側へ向けてクリアしよう。

ZONE B

ここもきついヘアピンで処理が難しい。手前にS字コーナーなどが配されているので、進入時のスピードは極端に速くはないが、減速の目印となる標識などは少なく、感覚を頼りにブレーキングを開始するしかない。基本的にはアウトインアウトのラインでクリアするのが理想的だが、コーナー奥がきついぶん、立ち上がりはアクセルを調整しながら加速していこう。

SECTION 3→1 ZAO HILL CLIMB

ZONE A

ストレートのあとのヘアピンだが、上り勾配もあってそれほど速度は出ておらず、減速に気を使う必要はない。難しいのはヘアピン手前の緩やかな左コーナーの処理だ。ここはインベタで直線的にクリアしてもいいいが、わずかなカーブを利用してマシンを左側にスライドさせ、ヘアピンで一気に右に切り込み振り返しのドリフトでクリアするのもアリだ。

ZONE B

右→左→右と続く、3連続コーナーをテンポよくクリアしたい場所。最初の右コーナー(PH1)は緩いコーナーなので、ドリフトのきっかけ作り程度のブレーキングで進入しよう。続く左コーナー(PH2)はかなりきつく、コーナー手前でハードにブレーキングしておかないと曲がりきれない。最後の右コーナーはRが緩いので、全開で加速しながら走り抜けていこう。

CA TECHNIQUE ZAO

●CA攻略【蔵王】

SECTION 1→3 For CA

ZAO DOWNHILL

Rの大きい高速コーナーが区間となっているAは、一発いいドリフトが決まれば高ポイントが狙える。スピードのあるドリフトを持続するためにあまり強い減速は行なわず、センターライン上をなぞるような高速ドリフトを決めよう。続くBは減速の難しいきついヘアピンで、CA区間も短く高ポイントは狙えない。ここは外壁接触しないことを重視して、慎重にブレーキングしよう。

CA ZONE A

うまくスピードを乗せて、高速ドリフトをキープし続けよう。

CA ZONE B

ドリフトの角度が足りないときはサイドブレーキの使用もアリだ。

SECTION 9→7 For CA

ZAO HILL CLIMB

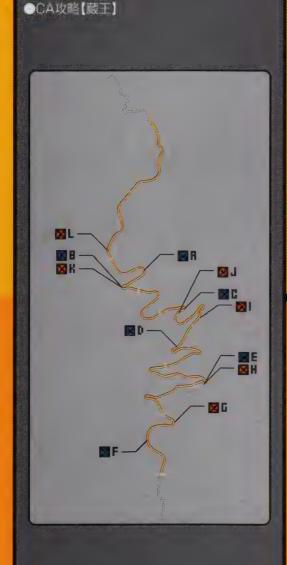
Gは緩い右コーナーと左コーナーをどうクリアするかがキモ。右コーナーを利用して一度マシンを右向きに軽くドリフトさせ、左コーナーをそのまま振り返しのドリフトでクリアできればかなりの高ポイントだ。小さく右→左と切り返すHは、ぜひとも振り返しのドリフトでクリアしたい場所。最初の右コーナーの進入できちんと減速しておけば、左コーナーへの切り返しはそんなに難しくないはずだ。

CA ZONE G

ドリフトが途切れないようにステアとアクセル操作に集中しよう。

CA ZONE H

左コーナー側は勾配がきついので、アクセルを踏み続けよう。

SECTION 4→6 For CA
ZAO DOWNHILL

Cのヘアピンは見た目よりRがきつく、オーバースピードで壁接触してしまいやすい場所。十分な減速が必要なのはもちろん、サイドブレーキを使った姿勢制御も併用していきたい。Dはヘアピンの手前に用意されており、Rも緩く区間も短い。うっかりするとポイントを取り損ねるので、アウト側から軽いブレーキングで入り、先のヘアピン進入に影響がない程度にマシンをドリフトさせよう。

CA ZONE C
コーナーの中心で停止するぐらいの勢いで減速しないと無理。

CA ZONE D
ヘアピンに気を取られて見逃しやすい。軽いドリフトでクリアだ。

SECTION 7→9 For CA
ZAO DOWNHILL

きついヘアピンからの折り返しがその区間となるE。この右ヘアピンは大きく回り込むコーナーの先に控えており、ライン取りが難しい。センター付近への進入から強めに切り込んでドリフトし、続く左コーナーまでドリフトを維持しよう。Fは緩く長いコーナーで、かなり区間が長い。ここは無理にマシンを左右に振らなくても、加速しながら慣性ドリフトをしていけばかなりポイントを稼げるはず。

CA ZONE E
最初の右コーナーへは、強めのブレーキングで切り込んでいこう。

CA ZONE F
アウトに振られるようならアクセル調整でコントロールしよう。

SECTION 6→4 For CA
ZAO HILL CLIMB

IはヘアピンE手前のS字が区間。道幅は狭いがコーナーのRは緩く、左右への振り返しは難しい。しかし、進入速度が速ければ軽いテールスライドだけでポイントを獲得できるため、無理をするのは止めておこう。Jもヘアピン前に配置されているが、区間がとても短い。ドリフトらしいドリフトはできないので、アウト側から一気にイン側に切り込み、少しでもテールスライドを誘発させよう。

CA ZONE I
姿勢を乱さない程度の直線ドリフトができればここはオーケーだ。

CA ZONE J
サイドブレーキを使った直線ドリフトも、リスキーだが有効だ。

SECTION 3→1 For CA
ZAO HILL CLIMB

Kはきつめのヘアピンながら区間が短く、確実にドリフトしておかないと低ポイントに終わってしまう。道幅をいっぱいに使ったアウトインアウトのラインでドリフトしていきたい。Lは緩いコーナーで区間も短めだが、直線で乗ったスピードを活かせるのでポイントは取りやすい。ここは減速せずに、アウトインアウトのブレーキングドリフトでクリアしていけば、まったく問題はない。

CA ZONE K
狭いヘアピンなので、壁接触しないように減速は十分にしよう。

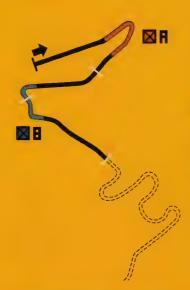
CA ZONE L
イン側へ早めに、なおかつ鋭く切り込むとドリフトも派手になる。

ASO

阿蘇

低、中速コーナーがバランス良く配置され、テンポの良い走りが楽しめるコース。全体的に見通しが良く、極端にきびしいレイアウトのコーナーもないので、タイムアタックでとことん攻めてみるのも楽しいだろう。

全長	6,046m
高低差	346m

ZONE A

スタート地点から加速し続けたスピードをここで落とさなければならず、減速は早めに開始しておきたい。進入側のコース幅は3車線と広いので、ここをアウト側いっぱいまで使ったアウトインアウトのコーナリングが理想的。コーナー出口側は車線が2車線になるので、マシンをなるべく早めにイン側に切り込ませ、立ち上がりはあまりアウトに膨らまないようにしたい。

ZONE B

ここはRの異なる3つのコーナーが連続する。最初の左コーナー(**PH1**)はいちばんきつい場所で、十分な減速が必要だ。ここでアウト側から進入したら、立ち上がりは続く右コーナーを意識してあまりアウトに膨らませないようにしよう。最後の左コーナー(**PH2**)は軽い減速だけすれば問題はない。アウトインアウトのラインで加速しながらクリアしていこう。

PH1

PH2

ZONE A

ストレート後に控えるコーナーのため、ブレーキングには注意が必要だが、コーナー自体はそれほどきつくないので減速をしすぎてもいけない場所だ。前輪にしっかり荷重が移ればブレーキングはもうOK。コーナー手前の電柱や標識を目印に減速のタイミングを覚えよう。ここはインベタで曲がるよりも、センター寄りで曲がったほうがいい。

ZONE B

だんだんと回り込んでいき、最後にいちばんきつくなる最初の左コーナー(**PH1**)がとくに難しい。コーナー入口はRが緩いので、スピードの乗ったドリフトをキープし、奥側のきつい場所まで来たらブレーキを足してドリフトに角度をつけよう。続く右ヘアピン(**PH2**)は車速が落ちているぶん、やや大きめのライン取りで加速しながらクリアしていくのが理想的だ。

PH1

PH2

SECTION 4→6
ASO DOWNHILL

ZONE A

コーナー自体はそんなに難しくない場所だが、手前のストレートでかなりスピードが乗り、減速を誤ると曲がりきれなくなる。コーナー手前でコースが一度右にカーブするので、そこで減速の準備をしよう。このコースにはたくさんのフラッグが設置されており、ブレーキングを開始するタイミングの目安になる。

ZONE B

基本的に難しいコーナーではないが、コーナー手前に大きく回り込むように左コーナーが配置されているので、ここをスムーズにクリアしないとこの右コーナーへも影響してしまう。手前の左コーナー後半はなるべくイン側に寄っておき、右コーナー進入ラインに余裕を持たせよう。右コーナーはセンター付近から進入できればドリフトしやすく、クリアは容易だ。

SECTION 6→4
ASO HILL CLIMB

ZONE A

コーナー手前のストレートで乗ったスピードを活かし、高速のドリフトで一気にクリアしていきたい場所。しかしこのコーナーは微妙な形をしており、入口と出口が違うRで構成されている。入口側はやや緩いので進入しやすいが、奥にいくほどカーブが絞り込まれていくため、ブレーキやステア操作を駆使して、ドリフトの姿勢を微調整する必要がある。

ZONE B

形状そのものはヘアピンだが、全体が右にカーブしており、ライン取りには多少工夫が必要になる。コーナーへの進入はセンターライン付近から行ない、アクセルオフのみの減速でじんわりクリップへ近寄ろう。クリップが近づいたらブレーキを足してマシンをイン側に寄せ、立ち上がりに軽いドリフト状態で加速しながら出ていければ理想的なクリアだ。

SECTION 7→9
ASO DOWNHILL

ZONE A

右→左→右と3つのコーナーが連続するが、それぞれRがまちまちで、こまめなアクセル調整でマシンをコントロールする必要がある。最初の右コーナーをクリアしたら、続く左コーナー(PH1)はそのまま振り返しのドリフトで進入したい。Rがきついため、アウトに膨らまないようにコントロールしよう。最後の右コーナー(PH2)は、加速しながらクリアしていきたい。

PH1

PH2

ZONE B

左→右→左→右とS字状の緩いカーブがなんと4つも連続する。とくに最初の左コーナーは長いストレートからの減速が必要で、その進入態勢は難しい。ここはとにかく早めに減速しておき、マシンをアウト側に寄せておこう。すべてのS字はアウトインアウトでのクリアが基本。コーナー同士のクリップをつなぐ直線的な走りができれば、タイムを大幅に短縮できる。

SECTION 3→1
ASO HILL CLIMB

ZONE A

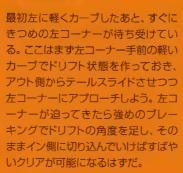
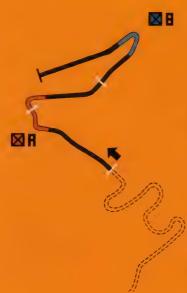
右→左→右とコーナーが連続する。最初の右コーナー(PH1)はセンター付近から進入してインを突き、そのままつぎの左コーナーに備えてマシンを左側に寄せておこう。続く左コーナーはRが緩いのでインベタで回っていき、最後の右コーナー(PH2)をアウト側から進入しやすいようにしておきたい。この右コーナーは、ラインに余裕があればクリアは簡単だ。

PH1

PH2

ZONE B

最初左に軽くカーブしたあと、すぐにきつめの左コーナーが待ち受けている。ここはまず左コーナー手前の軽いカーブでドリフト状態を作っておき、アウト側からテールスライドさせつつ左コーナーにアプローチしよう。左コーナーが迫ってきたら強めのブレーキングでドリフトの角度を足し、そのままイン側に切り込んでいけばすばやいクリアが可能になるはずだ。

CA TECHNIQUE ASO

●CA攻略【阿蘇】

SECTION 1→3 For CA

ASO DOWNHILL

Aは進入速度がかなり速いので、強めのブレーキングは必須だ。ここは道幅の広さを利用し、アウトいっぱいから一気にインに切り込めば、それなりのポイントを稼ぐことができる。Aに続いて登場するBは、コーナーのRが緩く区間も短い。また高低差の関係で見通しが利かないため、ステアを切るタイミングが掴みにくい厄介な場所だ。慣れないうちは手前で軽く減速しておいたほうがいいだろう。

CA ZONE A

3車線ある道幅を利用し、派手なテールスライドを演出しよう。

CA ZONE B

"ACTION!"の声が聞こえたらすぐさまイン側に切り込んでいこう。

SECTION 9→7 For CA

ASO HILL CLIMB

Gの区間は、スタートしたばかりであまりスピードが出ておらず、なかなかポイントが伸びない場所。アウトインアウトの大きめなラインを取って、早めにインに切り込み無理矢理ドリフトに持ち込もう。Hもヘアピン後にすぐ出現するので、なかなか速いスピードを維持できない。G同様アウトから強引に切り込むか、一瞬サイドブレーキを使用してテールスライドを誘発させるといい。

CA ZONE G

ステアを思い切りイン側に切り込んでテールスライドさせよう。

CA ZONE H

ハイパワーマシンなら加速しながらパワードリフトしていける。

SECTION 4→6 For CA
ASO DOWNHILL

Cはストレート後のブレーキングが勝負どころ。標識などを目印に減速し、アウトインアウトでキッチリドリフトしてポイントを獲得しよう。減速しすぎるとドリフトなしで曲がれてしまうから注意したい。Dはポイントが稼ぎにくいかなり緩いコーナー。アウト側から進入し、コース幅をいっぱいに使ってなんとかテールをスライドさせよう。サイドブレーキを使用してポイントを稼いでもいい。

CA ZONE C

あまり欲張ってブレーキングを遅らせると、壁接触の可能性大だ。

CA ZONE D

早めにイン側に切り込まないとアウト側に膨らみすぎてしまう。

SECTION 7→9 For CA
ASO DOWNHILL

Eはその手前のCA区間とワンセットで考えよう。手前の区間のドリフトをキープしたまま進入し、そこから振り返しのドリフトを決めれば、コーナーを曲がりやすいうえに獲得ポイントも多い。Fは長いストレートで乗ったスピードを活かし、高速ドリフトでクリアしていきたい。強めの減速で進入したら、早めに右のイン側に切り込み、すぐにアウトにマシンを振って小さい振り返しドリフトを決めよう。

CA ZONE E

早めのステア操作とブレーキングで振り返しドリフトを決めよう。

CA ZONE F

区間自体はそこそこ長いので、振り返しを決めるチャンスはある。

SECTION 6→4 For CA
ASO HILL CLIMB

細かくふたつの右コーナーが連続する場所の、ふたつ目だけがIのCA区間になっている。ここはひとつのコーナーとしてクリアしていけば、必然的にIの区間を全線ドリフトしていることになりポイントを稼げる。Jも同様で、ヘアピンの後半部分だけがCA区間になっている。ここはヘアピン手前からスピードを乗せていき、速いドリフトで一気にクリアしてしまえばそれなりのポイントを入手できる。

CA ZONE I

あまりイン側に寄せないで、センター付近でドリフトを維持しよう。

CA ZONE J

CA区間を意識せずに、ひとつのヘアピンとしてクリアすればいい。

SECTION 3→1 For CA
ASO HILL CLIMB

Kは見た目よりかなりきついコーナーなので、慎重な減速が必要だ。進入速度が速いと、区間手前の緩やかな左コーナーで姿勢を崩しやすい。早めの減速とステア操作でマシンコントロールに注意を払おう。Lは直線後のヘアピンということでブレーキングの難しさもあるが、Rのきつさもかなりのもの。ライン取りに余裕を持たせるために、必ずアウトインアウトのラインでドリフトしていこう。

CA ZONE K

アウトから進入し、イン側の内壁に突っ込むつもりで曲がろう。

CA ZONE L

サイドブレーキを使ってドリフトに角度をつけてもいいだろう。

COLUMN

PARKING AREA Vol.2

ゲーム本編とは直接関係のない情報や、知っているとより深く本作のことを理解できる小ネタなど、『街道バトル2』を愛する皆様のためのちょっとした息抜きコーナー。

➡レーザー計測による実測コースデータ

『街道バトル』シリーズといえば、リアルに造り込まれたコースデータがウリだが、新コースが増えた今作でもそのリアルなコース作成の姿勢は変わっていない。『街道』シリーズでは実在する道路そのものをゲームの舞台としているだけに、コース作成の際にはなんと、実際の道路をレーザーなどの計測機器で測定したデータを使用している。これらの技術は本来地図作製などに活用される技術で、今作もこのシステムを利用したリアルなデータがゲームに活かされることとなった。ここではまず、異様な外観になっているデータ測定車輌の写真を数点ご紹介しよう。

測定車のルーフ上にずらりと並ぶ測定機器。ビデオやレーザー機器と思われる物がしっかりと固定される。

車内も特殊機器でいっぱい。思わず重量オーバーや電源容量の心配をしてしまう。

後方にも目を光らせる測定機器。特殊な移動オービス車と勘違いする人もいるはず。

【実測データのゲームへのフィードバック】

測定車で計測された実際の街道のデータは、すべてそのままゲーム中のコースデータとして反映される。下の写真を見ればわかるように、実際の道路の様子、道路を測定した点群データ、そしてゲーム画面と、寸分違わないのが見て取れるだろう。本作は究極のリアリティーを追求した結果、実際の道路と変わらない道幅、段差、うねりを持つコースをゲーム上に完成させたのだ。

■実際の風景

■点群データ

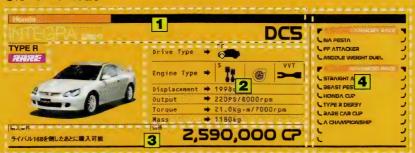
■コースデータ

04 GAME DATA
第4章 ゲームデータ

CAR DATA カーデータ

本作に登場するクルマは、国内外のメーカー19社の実在のクルマに、有名ショップのデモカーやD1GP出場車両など、全183車種。各クルマは購入条件を満たした翌日から販売されるぞ。

DATA BASE

●カーデータの見方

1 車種
上からメーカー名、車名と年式と形式、グレード。掲載はコンクエストモードのニューカーディーラーでの並び順になっている。また、その車種がレアかスペシャルのカテゴリーである場合は、グレードの下に表記している。

2 スペック
チューニングをしていない、新車の状態でのスペック。上から駆動方式、エンジンの種類とターボやVVTの有無、総排気量、最高出力、最大トルク、車重となっている。エンジンの種類はSが直列、VがV型、Bがボクサー、REがロータリー。なお、スペックが－になっているものは、ゲーム中で明らかにされていない。

3 購入条件と価格
そのクルマがニューカーディーラーで販売開始になるための条件と、新車での価格。

4 レースインフォメーション
そのクルマで出場可能なカテゴリーレースとアドバンスレースの一覧。

ASL
GARAIYA (2002)
GARAIYA

Drive Type	MR
Engine Type	S / VVT
Displacement	1998cc
Output	204PS/7200rpm
Torque	21.0kg・m/5200rpm
Mass	-kg

購入条件
榛名と赤城クリア後に購入可能

価格
6,500,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FR/MR ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- A CHAMPIONSHIP

DAIHATSU
MIRA (1997)
TR-XX AVANZATO R
L502S

Drive Type	FF
Engine Type	S / TURBO
Displacement	659cc
Output	64PS/7500rpm
Torque	10.1kg・m/4000rpm
Mass	700kg

購入条件
はじめから購入可能

価格
1,290,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FF ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- SMALL CAR CUP
- UNDER LITER CUP
- A CHAMPIONSHIP

DAIHATSU
COPEN (2002)
L880K

Drive Type	FF
Engine Type	S / TURBO
Displacement	659cc
Output	64PS/6000rpm
Torque	11.1kg・m/3200rpm
Mass	830kg

購入条件
箱根クリア後に購入可能

価格
1,498,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FF ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- SMALL CAR CUP
- UNDER LITER CUP
- A CHAMPIONSHIP

DAIHATSU
STORIA (2001)
X-4
RARE
M112S

Drive Type	4WD
Engine Type	S / TURBO / VVT
Displacement	713cc
Output	120PS/7200rpm
Torque	13.0kg・m/4800rpm
Mass	840kg

購入条件
ライバル097を倒したあとに購入可能

価格
1,503,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- SMALL CAR CUP
- RARE CAR CUP
- UNDER LITER CUP
- A CHAMPIONSHIP

Honda

BEAT (1991) PP1

Drive Type	MR
Engine Type	S
Displacement	656cc
Output	64PS/8100rpm
Torque	6.1kg・m/7000rpm
Mass	760kg

購入条件
はじめから購入可能

価格
1,450,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FR/MR ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- HONDA CUP
- UNDER LITER CUP
- Λ CHAMPIONSHIP

Honda

FIT (2001) GD1

W

Drive Type	FF
Engine Type	S
Displacement	1339cc
Output	86PS/5700rpm
Torque	12.1kg・m/2800rpm
Mass	990kg

購入条件
はじめから購入可能

価格
1,350,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- HONDA CUP
- Λ CHAMPIONSHIP

Honda

CIVIC (1993) EG6

SiR

Drive Type	FF
Engine Type	S, VVT
Displacement	1595cc
Output	170PS/7800rpm
Torque	16.0kg・m/7300rpm
Mass	1050kg

購入条件
箱根クリア後に購入可能

価格
1,638,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- HONDA CUP
- Λ CHAMPIONSHIP

Honda

CIVIC (1998) EK9

TYPE R

Drive Type	FF
Engine Type	S, VVT
Displacement	1595cc
Output	185PS/8200rpm
Torque	16.3kg・m/7500rpm
Mass	1090kg

購入条件
榛名か赤城のいずれかをクリア後に購入可能

価格
1,998,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- HONDA CUP
- TYPE R DERBY
- Λ CHAMPIONSHIP

Honda

CIVIC (2001) — EP3

TYPE R

RARE

Drive Type	FF
Engine Type	S / VVT
Displacement	1998cc
Output	215PS/8000rpm
Torque	20.6kg-m/7000rpm
Mass	1190kg

購入条件
榛名と赤城クリア後に購入可能

価格
2,200,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- HONDA CUP
- TYPE R DERBY
- RARE CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

Honda

CR-X (1991) — EF8

SiR

Drive Type	FF
Engine Type	S / VVT
Displacement	1595cc
Output	160PS/7600rpm
Torque	15.5kg-m/7000rpm
Mass	970kg

購入条件
赤城クリア後に購入可能

価格
1,651,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- HONDA CUP
- A CHAMPIONSHIP

Honda

PRELUDE (1991) — 334

Si VTEC

Drive Type	FF
Engine Type	S / VVT
Displacement	2156cc
Output	200PS/6800rpm
Torque	22.3kg-m/5500rpm
Mass	1270kg

購入条件
赤城クリア後に購入可能

価格
2,300,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- HONDA CUP
- A CHAMPIONSHIP

Honda

PRELUDE (1996) — 336

TYPE S

Drive Type	FF
Engine Type	S / VVT
Displacement	2156cc
Output	220PS/7200rpm
Torque	22.5kg-m/6500rpm
Mass	1310kg

購入条件
赤城クリア後に購入可能

価格
2,493,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- HONDA CUP
- A CHAMPIONSHIP

Honda
INTEGRA
DC2
TYPE R
Drive Type ➡ FF
Engine Type ➡ S VVT
Displacement ➡ 1797cc
Output ➡ 200PS/8000rpm
Torque ➡ 19.0kg・m/6200rpm
Mass ➡ 1120kg
購入条件
榛名と赤城クリア後に購入可能
価格
2,228,000 CP
CATEGORY RACE
NA FESTA
FF ATTACKER
MIDDLE WEIGHT DUEL
ADVANCED RACE
NORMAL CAR CUP
STRAIGHT MATCH
BEAST FESTA
HONDA CUP
TYPE R DERBY
A CHAMPIONSHIP

Honda
INTEGRA
DC5
TYPE R
RARE
Drive Type ➡ FF
Engine Type ➡ S VVT
Displacement ➡ 1998cc
Output ➡ 220PS/8000rpm
Torque ➡ 21.0kg・m/7000rpm
Mass ➡ 1180kg
購入条件
ライバル168を倒したあとに購入可能
価格
2,590,000 CP
CATEGORY RACE
NA FESTA
FF ATTACKER
MIDDLE WEIGHT DUEL
ADVANCED RACE
STRAIGHT MATCH
BEAST FESTA
HONDA CUP
TYPE R DERBY
RARE CAR CUP
A CHAMPIONSHIP

Honda
ACCORD
CL1
EURO R
Drive Type ➡ FF
Engine Type ➡ S VVT
Displacement ➡ 2156cc
Output ➡ 220PS/7200rpm
Torque ➡ 22.5kg・m/6700rpm
Mass ➡ 1300kg
購入条件
榛名と赤城クリア後に購入可能
価格
2,533,000 CP
CATEGORY RACE
NA FESTA
FF ATTACKER
MIDDLE WEIGHT DUEL
ADVANCED RACE
NORMAL CAR CUP
STRAIGHT MATCH
BEAST FESTA
HONDA CUP
A CHAMPIONSHIP

Honda
ACCORD
CL7
EURO R
Drive Type ➡ FF
Engine Type ➡ S VVT
Displacement ➡ 1998cc
Output ➡ 220PS/8000rpm
Torque ➡ 21.0kg・m/6000rpm
Mass ➡ 1390kg
購入条件
榛名と赤城クリア後に購入可能
価格
2,530,000 CP
CATEGORY RACE
NA FESTA
FF ATTACKER
MIDDLE WEIGHT DUEL
ADVANCED RACE
NORMAL CAR CUP
STRAIGHT MATCH
BEAST FESTA
HONDA CUP
A CHAMPIONSHIP

Honda S2000 — AP1

Drive Type	FR
Engine Type	S / VVT
Displacement	1997cc
Output	250PS/8300rpm
Torque	22.2kg·m/7500rpm
Mass	1240kg

購入条件
第二いろは坂クリア後に購入可能

価格
3,610,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- HONDA CUP
- A CHAMPIONSHIP

Honda NSX-R — NA1

RARE

Drive Type	MR
Engine Type	V / VVT
Displacement	2977cc
Output	280PS/7300rpm
Torque	30.0kg·m/5400rpm
Mass	1230kg

購入条件
ライバル136を倒したあとに購入可能

価格
9,707,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- V-LINE MATCH
- BEAST FESTA
- HONDA CUP
- 280PS LIMITATION
- TYPE R DERBY
- RARE CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

Honda NSX-R — NA2

RARE

Drive Type	MR
Engine Type	V / VVT
Displacement	3179cc
Output	280PS/7300rpm
Torque	31.0kg·m/5300rpm
Mass	1270kg

購入条件
ライバル267を倒したあとに購入可能

価格
11,957,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- V-LINE MATCH
- BEAST FESTA
- HONDA CUP
- 280PS LIMITATION
- TYPE R DERBY
- RARE CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

MAZDA AZ-1 — PG6SA

Drive Type	MR
Engine Type	S / TURBO
Displacement	657cc
Output	64PS/6500rpm
Torque	8.7kg·m/4000rpm
Mass	720kg

購入条件
はじめから購入可能

価格
1,498,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- MAZDA CUP
- UNDER LITER CUP
- A CHAMPIONSHIP

MAZDA

DEMIO (2003) — DY5W

SPORT

Drive Type	FF
Engine Type	S
Displacement	1498cc
Output	113PS/6000rpm
Torque	14.3kg・m/4000rpm
Mass	1080kg

購入条件: はじめから購入可能

価格: **1,450,000 CP**

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- MAZDA CUP
- A CHAMPIONSHIP

MAZDA

AXELA (2003) — BK3P

23S

Drive Type	FF
Engine Type	S / VVT
Displacement	2260cc
Output	171PS/6500rpm
Torque	21.8kg・m/4000rpm
Mass	1260kg

購入条件: 箱根クリア後に購入可能

価格: **1,891,000 CP**

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- MAZDA CUP
- A CHAMPIONSHIP

MAZDA

FAMILIA — BG8Z

GT-R

RARE

Drive Type	4WD
Engine Type	S / TURBO
Displacement	1839cc
Output	210PS/6000rpm
Torque	25.5kg・m/4500rpm
Mass	1210kg

購入条件: ライバル125を倒したあとに購入可能

価格: **2,522,000 CP**

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- MAZDA CUP
- RARE CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

MAZDA

EUNOS ROADSTER — NA8C

SPECIAL PACKAGE

Drive Type	FR
Engine Type	S
Displacement	1839cc
Output	130PS/6500rpm
Torque	16.0kg・m/4500rpm
Mass	990kg

購入条件: 箱根クリア後に購入可能

価格: **1,980,000 CP**

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FR/MR ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- MAZDA CUP
- A CHAMPIONSHIP

MAZDA
ROADSTER (2000) — N38C
RS

Drive Type	FR
Engine Type	S
Displacement	1839cc
Output	160PS/7000rpm
Torque	17.3kg・m/5500rpm
Mass	1070kg

購入条件：箱根クリア後に購入可能
価格：2,333,000 Cr

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FR/MR ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- MAZDA CUP
- A CHAMPIONSHIP

MAZDA
ATENZA (2002) — GG3S
23S

Drive Type	FF
Engine Type	S
Displacement	2260cc
Output	178PS/6500rpm
Torque	21.9kg・m/4000rpm
Mass	1390kg

購入条件：榛名クリア後に購入可能
価格：2,200,000 Cr

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- MAZDA CUP
- A CHAMPIONSHIP

MAZDA
RX-7 (1990) — FC3S
∞

Drive Type	FR
Engine Type	Re / TURBO
Displacement	654×2cc
Output	215PS/6500rpm
Torque	28.0kg・m/4000rpm
Mass	1230kg

購入条件：榛名か赤城のいずれかをクリア後に購入可能
価格：3,120,000 Cr

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- BEAST FESTA
- ROTARY MATCH
- MAZDA CUP
- UNDER LITER CUP
- A CHAMPIONSHIP

MAZDA
RX-7 (1998) — FD3S
TYPE RS
RARE

Drive Type	FR
Engine Type	Re / TURBO
Displacement	654×2cc
Output	280PS/6500rpm
Torque	32.0kg・m/5000rpm
Mass	1270kg

購入条件：ライバル111と112を倒したあとに購入可能
価格：3,848,000 Cr

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- BEAST FESTA
- ROTARY MATCH
- 280PS LIMITATION
- MAZDA CUP
- RARE CAR CUP
- UNDER LITER CUP
- A CHAMPIONSHIP

MAZDA

RX-8

SE3P

TYPE S

RARE

Drive Type	FR
Engine Type	Re
Displacement	654×2cc
Output	250PS/8500rpm
Torque	22.0kg･m/5500rpm
Mass	1310kg

購入条件
ライバル196を倒したあとに購入可能

価格
2,750,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- BEAST FESTA
- ROTARY MATCH
- MAZDA CUP
- RARE CAR CUP
- UNDER LITER CUP
- A CHAMPIONSHIP

MITSUBISHI

COLT

Z28A

SPORT X VERSION

Drive Type	4WD
Engine Type	S / VVT
Displacement	1468cc
Output	98PS/6000rpm
Torque	13.5kg･m/4250rpm
Mass	1100kg

購入条件
はじめから購入可能

価格
1,495,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- 4WD ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- MITSUBISHI CUP
- A CHAMPIONSHIP

MITSUBISHI

MIRAGE (1992)

CA4A

CYBORG R

Drive Type	FF
Engine Type	S / VVT
Displacement	1597cc
Output	175PS/7500rpm
Torque	17.0kg･m/7000rpm
Mass	1050kg

購入条件
箱根クリア後に購入可能

価格
1,578,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- MITSUBISHI CUP
- A CHAMPIONSHIP

MITSUBISHI

MIRAGE (1995)

CJ4A

CYBORG-ZR

Drive Type	FF
Engine Type	S / VVT
Displacement	1597cc
Output	175PS/7500rpm
Torque	17.0kg･m/7000rpm
Mass	1010kg

購入条件
榛名クリア後に購入可能

価格
1,700,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- MITSUBISHI CUP
- A CHAMPIONSHIP

MITSUBISHI
MIRAGE ASTY (1999)
RX
CJ4A

Drive Type	FF
Engine Type	S / VVT
Displacement	1597cc
Output	175PS/7500rpm
Torque	17.0kg・m/7000rpm
Mass	1070kg

購入条件
赤城クリア後に購入可能

価格
1,798,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- MITSUBISHI CUP
- A CHAMPIONSHIP

MITSUBISHI
FTO (1997)
GP VER.R
DE3A

Drive Type	FF
Engine Type	V / VVT
Displacement	1998cc
Output	200PS/7500rpm
Torque	20.4kg・m/6000rpm
Mass	1150kg

購入条件
榛名クリア後に購入可能

価格
2,285,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- V-LINE MATCH
- NORMAL CAR CUP
- BEAST FESTA
- MITSUBISHI CUP
- A CHAMPIONSHIP

MITSUBISHI
GALANT (2000)
VR-4 TYPE-S
EC5A

Drive Type	4WD
Engine Type	V / TURBO
Displacement	2498cc
Output	280PS/5500rpm
Torque	37.0kg・m/4000rpm
Mass	1520kg

購入条件
榛名か赤城のいずれかをクリア後に購入可能

価格
2,141,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MONSTER WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- V-LINE MATCH
- NORMAL CAR CUP
- BEAST FESTA
- MITSUBISHI CUP
- 280PS LIMITATION
- A CHAMPIONSHIP

MITSUBISHI
GALANT (1990)
2.0 DOHC TURBO VR-4
E39A

Drive Type	4WD
Engine Type	S / TURBO
Displacement	1997cc
Output	240PS/6000rpm
Torque	31.0kg・m/3500rpm
Mass	1410kg

購入条件
榛名か赤城のいずれかをクリア後に購入可能

価格
2,981,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- MITSUBISHI CUP
- A CHAMPIONSHIP

MITSUBISHI

LANCER (1995) CE9A

GSR EVOLUTION III

Drive Type	4WD
Engine Type	S / TURBO
Displacement	1977cc
Output	270PS/6250rpm
Torque	31.5kg・m/3000rpm
Mass	1260kg

購入条件
榛名か赤城のいずれかをクリア後に購入可能

価格
2,968,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- JAPAN RALLY CUP
- MITSUBISHI CUP
- A CHAMPIONSHIP

MITSUBISHI

LANCER (2000) CP9A

GSR EVOLUTION VI

Drive Type	4WD
Engine Type	S / TURBO
Displacement	1997cc
Output	280PS/6500rpm
Torque	38.0kg・m/3000rpm
Mass	1360kg

購入条件
第二いろは坂クリア後に購入可能

価格
3,240,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- JAPAN RALLY CUP
- MITSUBISHI CUP
- 280PS LIMITATION
- A CHAMPIONSHIP

MITSUBISHI

LANCER (2001) CT9A

GSR EVOLUTION VII

Drive Type	4WD
Engine Type	S / TURBO
Displacement	1997cc
Output	280PS/6500rpm
Torque	39.0kg・m/3500rpm
Mass	1400rpm

購入条件
第一いろは坂クリア後に購入可能

価格
2,998,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- JAPAN RALLY CUP
- MITSUBISHI CUP
- 280PS LIMITATION
- A CHAMPIONSHIP

MITSUBISHI

LANCER (2003) CT9A

GSR EVOLUTION VIII

RARE

Drive Type	4WD
Engine Type	S / TURBO
Displacement	1997cc
Output	280PS/6500rpm
Torque	40.0kg・m/3500rpm
Mass	1410kg

購入条件
ライバル150を倒したあとに購入可能

価格
3,298,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- JAPAN RALLY CUP
- MITSUBISHI CUP
- GIANT DUEL
- 280PS LIMITATION
- RARE CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

MITSUBISHI STARION

A187A

GSR-VR

Drive Type	FR
Engine Type	V / TURBO
Displacement	2555cc
Output	175PS/5000rpm
Torque	32.0kg・m/3000rpm
Mass	1320kg

購入条件
榛名と赤城クリア後に購入可能

価格
2,638,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- MITSUBISHI CUP
- A CHAMPIONSHIP

MITSUBISHI GTO

Z15A

TWIN TURBO MR

RARE

Drive Type	4WD
Engine Type	V / TURBO
Displacement	2972cc
Output	280PS/6000rpm
Torque	43.5kg・m/2500rpm
Mass	1680kg

購入条件
ライバル060を倒したあとに購入可能

価格
3,979,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MONSTER WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- V-LINE MATCH
- BEAST FESTA
- MITSUBISHI CUP
- GIANT DUEL
- 280PS LIMITATION
- RARE CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

NISSAN MARCH

EK10

R

RARE

Drive Type	FF
Engine Type	S / TURBO
Displacement	930cc
Output	110PS/6400rpm
Torque	13.3kg・m/4800rpm
Mass	740kg

購入条件
ライバル018を倒したあとに購入可能

価格
1,220,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FF ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NISSAN CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- RARE CAR CUP
- UNDER LITER CUP
- A CHAMPIONSHIP

NISSAN MARCH

HK11

G#

Drive Type	FF
Engine Type	S
Displacement	1274cc
Output	79PS/6000rpm
Torque	10.8kg・m/4000rpm
Mass	830kg

購入条件
はじめから購入可能

価格
1,355,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NISSAN CUP
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- A CHAMPIONSHIP

NISSAN
MARCH (2002)
AK12
12C
Drive Type ➡ FF
Engine Type ➡ S
Displacement ➡ 1240cc
Output ➡ 90PS/5600rpm
Torque ➡ 12.3kg・m/4000rpm
Mass ➡ 890kg
購入条件
はじめから購入可能
価格
1,095,000 CP
CATEGORY RACE
NA FESTA
FF ATTACKER
LIGHT WEIGHT DUEL
ADVANCED RACE
NISSAN CUP
NORMAL CAR CUP
STRAIGHT MATCH
BEAST FESTA
A CHAMPIONSHIP

NISSAN
BLUEBIRD (1997)
RNN12
SSS-R
RARE
Drive Type ➡ 4WD
Engine Type ➡ S TURBO
Displacement ➡ 1809cc
Output ➡ 185PS/6400rpm
Torque ➡ 24.5kg・m/4400rpm
Mass ➡ 1190kg
購入条件
ライバル176を倒したあとに購入可能
価格
3,335,000 CP
CATEGORY RACE
TURBO FESTA
4WD ATTACKER
MIDDLE WEIGHT DUEL
ADVANCED RACE
NISSAN CUP
STRAIGHT MATCH
BEAST FESTA
RARE CAR CUP
A CHAMPIONSHIP

NISSAN
PULSAR (1990)
RNN14
GTI-R
Drive Type ➡ 4WD
Engine Type ➡ S TURBO
Displacement ➡ 1998cc
Output ➡ 230PS/6400rpm
Torque ➡ 29.0kg・m/4800rpm
Mass ➡ 1200kg
購入条件
第一いろは坂クリア後に購入可能
価格
2,341,000 CP
CATEGORY RACE
TURBO FESTA
4WD ATTACKER
MIDDLE WEIGHT DUEL
ADVANCED RACE
NISSAN CUP
NORMAL CAR CUP
STRAIGHT MATCH
BEAST FESTA
A CHAMPIONSHIP

NISSAN
PULSAR (1997)
JN15
VZ-R N1
RARE
Drive Type ➡ FF
Engine Type ➡ S VVT
Displacement ➡ 1596cc
Output ➡ 200PS/7800rpm
Torque ➡ 18.5kg・m/7600rpm
Mass ➡ 1110kg
購入条件
ライバル092を倒したあとに購入可能
価格
2,000,000 CP
CATEGORY RACE
NA FESTA
FF ATTACKER
MIDDLE WEIGHT DUEL
ADVANCED RACE
NISSAN CUP
STRAIGHT MATCH
BEAST FESTA
RARE CAR CUP
A CHAMPIONSHIP

NISSAN

180SX

TYPE X

RPS13

Drive Type	FR
Engine Type	TURBO
Displacement	1998cc
Output	205PS/6000rpm
Torque	28.0kg・m/4000rpm
Mass	1220kg

購入条件
榛名か赤城のいずれかをクリア後に購入可能

価格
2,676,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NISSAN CUP
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- A CHAMPIONSHIP

NISSAN

SILVIA

K'S

PS13

Drive Type	FR
Engine Type	TURBO
Displacement	1998cc
Output	205PS/6000rpm
Torque	28.0kg・m/4800rpm
Mass	1170kg

購入条件
箱根クリア後に購入可能

価格
2,136,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NISSAN CUP
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- A CHAMPIONSHIP

NISSAN

SILVIA

K'S AERO SE 電動スーパーハイキャスパッケージ

CS14

Drive Type	FR
Engine Type	TURBO
Displacement	1998cc
Output	220PS/6000rpm
Torque	28.0kg・m/4800rpm
Mass	1230kg

購入条件
榛名か赤城のいずれかをクリア後に購入可能

価格
2,774,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NISSAN CUP
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- A CHAMPIONSHIP

NISSAN

SILVIA

K'S AERO SE 電動スーパーハイキャスパッケージ

CS14

Drive Type	FR
Engine Type	TURBO
Displacement	1998cc
Output	220PS/6000rpm
Torque	28.0kg・m/4800rpm
Mass	1270kg

購入条件
榛名か赤城のいずれかをクリア後に購入可能

価格
2,497,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NISSAN CUP
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- A CHAMPIONSHIP

NISSAN

SILVIA (1999) S15

spec-R

Drive Type	FR
Engine Type	S / TURBO
Displacement	1998cc
Output	250PS/6400rpm
Torque	28.0kg･m/4800rpm
Mass	1250kg

購入条件
榛名と赤城クリア後に購入可能

価格
2,437,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NISSAN CUP
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- A CHAMPIONSHIP

NISSAN

PRIMERA (1994) HP10

2.0Te

Drive Type	FF
Engine Type	S
Displacement	1998cc
Output	150PS/6400rpm
Torque	19.0kg･m/4800rpm
Mass	1170kg

購入条件
箱根クリア後に購入可能

価格
2,516,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NISSAN CUP
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- A CHAMPIONSHIP

NISSAN

PRIMERA (2002) HP12

20V

Drive Type	FF
Engine Type	S / VVT
Displacement	1998cc
Output	150PS/6000rpm
Torque	20.4kg･m/4800rpm
Mass	1320kg

購入条件
箱根クリア後に購入可能

価格
2,390,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NISSAN CUP
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- A CHAMPIONSHIP

NISSAN

LAUREL (1992) EC33

CLUB-S

Drive Type	FR
Engine Type	S / TURBO
Displacement	1998cc
Output	205PS/6400rpm
Torque	27.0kg･m/3200rpm
Mass	1400kg

購入条件
第二いろは坂クリア後に購入可能

価格
2,543,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NISSAN CUP
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- A CHAMPIONSHIP

04
DATA BASE

NISSAN CEFIRO [1991] A31
CRUISING

Drive Type	FR
Engine Type	S / TURBO
Displacement	1998cc
Output	205PS/6400rpm
Torque	27.0kg・m/3200rpm
Mass	1360kg

購入条件 赤城クリア後に購入可能

価格 2,654,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NISSAN CUP
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- A CHAMPIONSHIP

NISSAN SKYLINE [1991] HCR32
GTS-t

Drive Type	FR
Engine Type	S / TURBO
Displacement	1998cc
Output	215PS/6400rpm
Torque	27.0kg・m/3200rpm
Mass	1260kg

購入条件 榛名か赤城のいずれかをクリア後に購入可能

価格 2,758,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NISSAN CUP
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- SKYLINE DERBY
- A CHAMPIONSHIP

NISSAN SKYLINE [1994] BNR32
GT-R V SpecII
RARE

Drive Type	4WD
Engine Type	S / TURBO
Displacement	1568cc
Output	280PS/6800rpm
Torque	36.0kg・m/4400rpm
Mass	1500kg

購入条件 ライバル109を倒したあとに購入可能

価格 5,290,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NISSAN CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- SKYLINE DERBY
- 280PS LIMITATION
- RARE CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

NISSAN SKYLINE [1997] ECR33
GTS25t TYPE-M アクティブLSD

Drive Type	FR
Engine Type	S / TURBO
Displacement	2498cc
Output	250PS/6400rpm
Torque	30.0kg・m/4800rpm
Mass	1370kg

購入条件 榛名クリア後に購入可能

価格 3,098,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NISSAN CUP
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- SKYLINE DERBY
- A CHAMPIONSHIP

NISSAN

SKYLINE (1997) 3CNR33

GT-R V spec

RARE

Drive Type	4WD
Engine Type	S / TURBO
Displacement	2568cc
Output	280PS/6800rpm
Torque	37.5kg･m/4400rpm
Mass	1540kg

購入条件

ライバル070を倒したあとに購入可能

価格

5,390,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MONSTER WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NISSAN CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- SKYLINE DERBY
- 280PS LIMITATION
- RARE CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

NISSAN

SKYLINE (1998) ER34

25GT TURBO

Drive Type	FR
Engine Type	S / TURBO
Displacement	2498cc
Output	280PS/6400rpm
Torque	37.0kg･m/3200rpm
Mass	1410kg

購入条件

榛名と赤城クリア後に購入可能

価格

2,913,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NISSAN CUP
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- SKYLINE DERBY
- 280PS LIMITATION
- A CHAMPIONSHIP

NISSAN

SKYLINE (2000) BNR34

GT-R V specII

RARE

Drive Type	4WD
Engine Type	S / TURBO
Displacement	2568cc
Output	280PS/6800rpm
Torque	40.0kg･m/4400rpm
Mass	1560kg

購入条件

ライバル192を倒したあとに購入可能

価格

6,098,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MONSTER WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NISSAN CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- SKYLINE DERBY
- GIANT DUEL
- 280PS LIMITATION
- RARE CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

NISSAN

SKYLINE (2002) PV35

350GT

Drive Type	FR
Engine Type	V
Displacement	3498cc
Output	272PS/6000rpm
Torque	36.0kg･m/4800rpm
Mass	1490kg

購入条件

第二いろは坂クリア後に購入可能

価格

3,660,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NISSAN CUP
- V-LINE MATCH
- NORMAL CAR CUP
- BEAST FESTA
- SKYLINE DERBY
- A CHAMPIONSHIP

NISSAN

SKYLINE COUPE

CPV35

350GT

Drive Type	FR
Engine Type	V
Displacement	3498cc
Output	280PS/6200rpm
Torque	37.0kg-m/4800rpm
Mass	1530kg

購入条件
第一いろは坂クリア後に購入可能

価格
3,390,000 CR

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MONSTER WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NISSAN CUP
- V-LINE MATCH
- NORMAL CAR CUP
- BEAST FESTA
- SKYLINE DERBY
- 280PS LIMITATION
- A CHAMPIONSHIP

NISSAN

FAIRLADY Z

CZ32

2SEATER VERSION S TWIN TURBO

Drive Type	FR
Engine Type	V / TURBO
Displacement	2960cc
Output	280PS/6400rpm
Torque	39.6kg-m/3600rpm
Mass	1520kg

購入条件
第一いろは坂と第二いろは坂クリア後に購入可能

価格
4,700,000 CR

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MONSTER WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NISSAN CUP
- V-LINE MATCH
- NORMAL CAR CUP
- BEAST FESTA
- 280PS LIMITATION
- A CHAMPIONSHIP

NISSAN

FAIRLADY Z

Z33

VERSION ST

RARE

Drive Type	FR
Engine Type	V
Displacement	3498cc
Output	280PS/6200rpm
Torque	37.0kg-m/4800rpm
Mass	1450kg

購入条件
ライバル189を倒したあとに購入可能

価格
3,600,000 CR

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NISSAN CUP
- V-LINE MATCH
- BEAST FESTA
- 280PS LIMITATION
- RARE CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

SUBARU

VIVIO

KK4

RX-R

Drive Type	4WD
Engine Type	S / TURBO
Displacement	658cc
Output	64PS/7200rpm
Torque	9.0kg-m/4000rpm
Mass	760kg

購入条件
はじめから購入可能

価格
1,328,000 CR

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- SUBARU CUP
- UNDER LITER CUP
- A CHAMPIONSHIP

SUBARU

IMPREZA WAGON (1999) GF8

WRX STi VER VI

Drive Type	4WD
Engine Type	B / TURBO
Displacement	1994cc
Output	280PS/6500rpm
Torque	36.0kg・m/4000rpm
Mass	1310kg

購入条件
榛名と赤城クリア後に購入可能

価格
2,919,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- BEAST FESTA
- JAPAN RALLY CUP
- SUBARU CUP
- BOXER MATCH
- 280PS LIMITATION
- Λ CHAMPIONSHIP

SUBARU

IMPREZA (1999) GC8

WRX STi VER VI

Drive Type	4WD
Engine Type	B / TURBO
Displacement	1994cc
Output	280PS/6500rpm
Torque	36.0kg・m/4000rpm
Mass	1270kg

購入条件
第一いろは坂か第二いろは坂のいずれかをクリア後に購入可能

価格
3,009,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- BEAST FESTA
- JAPAN RALLY CUP
- SUBARU CUP
- BOXER MATCH
- 280PS LIMITATION
- Λ CHAMPIONSHIP

SUBARU

IMPREZA (1998) GC8

22B STi
RARE

Drive Type	4WD
Engine Type	B / TURBO
Displacement	2212cc
Output	280PS/6000rpm
Torque	37.0kg・m/3200rpm
Mass	1270kg

購入条件
ライバル225を倒したあとに購入可能

価格
5,010,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- BEAST FESTA
- JAPAN RALLY CUP
- SUBARU CUP
- BOXER MATCH
- 280PS LIMITATION
- RARE CAR CUP
- Λ CHAMPIONSHIP

SUBARU

IMPREZA (2000) GD3

WRX STi
RARE

Drive Type	4WD
Engine Type	B / TURBO / VVT
Displacement	1994cc
Output	280PS/6400rpm
Torque	38.0kg・m/4000rpm
Mass	1430kg

購入条件
ライバル190を倒したあとに購入可能

価格
2,895,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- BEAST FESTA
- JAPAN RALLY CUP
- SUBARU CUP
- BOXER MATCH
- 280PS LIMITATION
- RARE CAR CUP
- Λ CHAMPIONSHIP

SUBARU

IMPREZA — GD3

WRX STi C-spec 17インチタイヤ仕様

RARE

Drive Type	4WD
Engine Type	B / TURBO / VVT
Displacement	1994cc
Output	280PS/6000rpm
Torque	40.2kg-m/4400rpm
Mass	1350kg

購入条件
ライバル152を倒したあとに購入可能

価格
3,205,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- BEAST FESTA
- JAPAN RALLY CUP
- SUBARU CUP
- BOXER MATCH
- GIANT DUEL
- 280PS LIMITATION
- RARE CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

SUBARU

FORESTER (2002) — SF5

S/tb STi II

Drive Type	4WD
Engine Type	B / TURBO
Displacement	1994cc
Output	240PS/6000rpm
Torque	31.5kg-m/4000rpm
Mass	1430kg

購入条件
榛名クリア後に購入可能

価格
2,555,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- BEAST FESTA
- SUBARU CUP
- BOXER MATCH
- A CHAMPIONSHIP

SUBARU

FORESTER (2002) — SG5

CROSS SPORTS

Drive Type	4WD
Engine Type	B / TURBO / VVT
Displacement	1994cc
Output	220PS/5500rpm
Torque	31.5kg-m/3500rpm
Mass	1410kg

購入条件
赤城クリア後に購入可能

価格
2,337,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- BEAST FESTA
- SUBARU CUP
- BOXER MATCH
- A CHAMPIONSHIP

SUBARU

LEGACY TOURING WAGON — BG5

GT-B

Drive Type	4WD
Engine Type	B / TURBO
Displacement	1994cc
Output	280PS/6500rpm
Torque	34.5kg-m/5000rpm
Mass	1430kg

購入条件
榛名か赤城のいずれかをクリア後に購入可能

価格
2,998,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- BEAST FESTA
- SUBARU CUP
- BOXER MATCH
- 280PS LIMITATION
- A CHAMPIONSHIP

SUBARU

LEGACY

3D5

RS

Drive Type	4WD
Engine Type	B / TURBO
Displacement	1994cc
Output	280PS/6500rpm
Torque	34.5kg・m/5000rpm
Mass	1380kg

購入条件
第一いろは坂クリア後に購入可能

価格
2,763,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- BEAST FESTA
- SUBARU CUP
- BOXER MATCH
- 280PS LIMITATION
- A CHAMPIONSHIP

SUBARU

LEGACY TOURING WAGON (2000)

3H5

GT-B E-TUNEII

Drive Type	4WD
Engine Type	B / TURBO
Displacement	1994cc
Output	280PS/6500rpm
Torque	35.0kg・m/5000rpm
Mass	1500kg

購入条件
榛名か赤城のいずれかをクリア後に購入可能

価格
3,008,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- BEAST FESTA
- SUBARU CUP
- BOXER MATCH
- 280PS LIMITATION
- A CHAMPIONSHIP

SUBARU

LEGACY

3E5

B4 RSK

Drive Type	4WD
Engine Type	B / TURBO
Displacement	1994cc
Output	280PS/6500rpm
Torque	35.0kg・m/5000rpm
Mass	1460kg

購入条件
第一いろは坂クリア後に購入可能

価格
2,738,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- BEAST FESTA
- SUBARU CUP
- BOXER MATCH
- 280PS LIMITATION
- A CHAMPIONSHIP

SUBARU

LEGACY BLITZEN

3E5 (BLITZEN)

RARE

Drive Type	4WD
Engine Type	B / TURBO
Displacement	1994cc
Output	280PS/6500rpm
Torque	35.0kg・m/5000rpm
Mass	1470kg

購入条件
ライバル072を倒したあとに購入可能

価格
2,850,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- BEAST FESTA
- SUBARU CUP
- BOXER MATCH
- 280PS LIMITATION
- RARE CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

SUBARU

LEGACY (2002)

3E5

S401

RARE

Drive Type	4WD
Engine Type	B / TURBO
Displacement	1994cc
Output	293PS/6400rpm
Torque	35.0kg･m/4400rpm
Mass	1520kg

購入条件
ライバル273を倒したあとに購入可能

価格
4,230,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MONSTER WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- BEAST FESTA
- SUBARU CUP
- BOXER MATCH
- RARE CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

SUBARU

LEGACY (2003)

3L5

2.0GT spec.B

Drive Type	4WD
Engine Type	B / TURBO / VVT
Displacement	1994cc
Output	280PS/6400rpm
Torque	35.0kg･m/2400rpm
Mass	1430kg

購入条件
第一いろは坂か第二いろは坂のいずれかをクリア後に購入可能

価格
2,950,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- BEAST FESTA
- SUBARU CUP
- BOXER MATCH
- 280PS LIMITATION
- A CHAMPIONSHIP

SUBARU

LEGACY WAGON (2003)

3P5

2.0GT spec.B

Drive Type	4WD
Engine Type	B / TURBO / VVT
Displacement	1994cc
Output	280PS/6400rpm
Torque	35.0kg･m/2400rpm
Mass	1450kg

購入条件
第一いろは坂か第二いろは坂のいずれかをクリア後に購入可能

価格
3,030,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- BEAST FESTA
- SUBARU CUP
- BOXER MATCH
- 280PS LIMITATION
- A CHAMPIONSHIP

SUBARU

ALCYONE (1987)

AX9

VX

Drive Type	4WD
Engine Type	B
Displacement	2672cc
Output	150PS/5200rpm
Torque	21.5kg･m/4000rpm
Mass	1300kg

購入条件
箱根クリア後に購入可能

価格
2,763,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- 4WD ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- BEAST FESTA
- SUBARU CUP
- BOXER MATCH
- A CHAMPIONSHIP

SUBARU

ALCYONE SVX (1991)

CXD

VL

Drive Type	4WD
Engine Type	B
Displacement	3318cc
Output	240PS/6000rpm
Torque	31.5kg･m/4800rpm
Mass	1620kg

購入条件
榛名と赤城クリア後に購入可能

価格
3,995,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- 4WD ATTACKER
- MONSTER WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- BEAST FESTA
- SUBARU CUP
- BOXER MATCH
- A CHAMPIONSHIP

SUZUKI

Kei

HN22S

WORKS

Drive Type	FF
Engine Type	S / TURBO
Displacement	658cc
Output	64PS/6500rpm
Torque	10.8kg･m/3500rpm
Mass	790kg

購入条件
はじめから購入可能

価格
1,242,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FF ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- SMALL CAR CUP
- UNDER LITER CUP
- A CHAMPIONSHIP

SUZUKI

SWIFT (2001)

HT81S

SPORT

Drive Type	FF
Engine Type	S / VVT
Displacement	1490cc
Output	115PS/6400rpm
Torque	14.6kg･m/4100rpm
Mass	930kg

購入条件
箱根クリア後に購入可能

価格
1,190,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- SMALL CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

SUZUKI

ALTO WORKS

CP21S

RS/R

Drive Type	4WD
Engine Type	S / TURBO
Displacement	657cc
Output	64PS/6500rpm
Torque	8.7kg･m/4000rpm
Mass	690kg

購入条件
はじめから購入可能

価格
1,095,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- SMALL CAR CUP
- UNDER LITER CUP
- A CHAMPIONSHIP

SUZUKI
CAPPUCCINO
EA21R

Drive Type ➡ FR
Engine Type ➡ S / TURBO

Displacement	658cc
Output	64PS/6500rpm
Torque	10.5kg·m/3500rpm
Mass	690kg

購入条件
箱根クリア後に購入可能

価格
1,586,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- SMALL CAR CUP
- UNDER LITER CUP
- A CHAMPIONSHIP

TOYOTA
IST
1.5S
NCP61

Drive Type ➡ FF
Engine Type ➡ S / VVT

Displacement	1496cc
Output	109PS/6000rpm
Torque	14.4kg·m/4200rpm
Mass	1020kg

購入条件
はじめから購入可能

価格
1,420,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- TOYOTA CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- A CHAMPIONSHIP

TOYOTA
STARLET
3DOORS TURBO S
EP71

Drive Type ➡ FF
Engine Type ➡ S / TURBO

Displacement	1295cc
Output	105PS/6000rpm
Torque	15.3kg·m/3600rpm
Mass	790kg

購入条件
はじめから購入可能

価格
1,348,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FF ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- TOYOTA CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- A CHAMPIONSHIP

TOYOTA
STARLET
GLANZA V
EP91

Drive Type ➡ FF
Engine Type ➡ S / TURBO

Displacement	1331cc
Output	135PS/6400rpm
Torque	16.0kg·m/4800rpm
Mass	950kg

購入条件
はじめから購入可能

価格
1,523,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FF ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- TOYOTA CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- A CHAMPIONSHIP

TOYOTA
VITZ
NCP13
RS
Drive Type FF
Engine Type S VVT
Displacement 1496cc
Output 110PS/6000rpm
Torque 14.6kg・m/4200rpm
Mass 940kg
購入条件
はじめから購入可能
価格
1,363,000 CP
CATEGORY RACE
NA FESTA
FF ATTACKER
LIGHT WEIGHT DUEL
ADVANCED RACE
NORMAL CAR CUP
TOYOTA CUP
STRAIGHT MATCH
BEAST FESTA
A CHAMPIONSHIP

TOYOTA
LEVIN
AE85
1500SR
Drive Type FR
Engine Type S
Displacement 1452cc
Output 83PS/5200rpm
Torque 12.0kg・m/3600rpm
Mass 890kg
購入条件
はじめから購入可能
価格
1,054,000 CP
CATEGORY RACE
NA FESTA
FR/MR ATTACKER
LIGHT WEIGHT DUEL
ADVANCED RACE
NORMAL CAR CUP
TOYOTA CUP
STRAIGHT MATCH
BEAST FESTA
A CHAMPIONSHIP

TOYOTA
TRUENO
AE85
1500SR
Drive Type FR
Engine Type S
Displacement 1452cc
Output 83PS/5200rpm
Torque 12.0kg・m/3600rpm
Mass 890kg
購入条件
はじめから購入可能
価格
1,033,000 CP
CATEGORY RACE
NA FESTA
FR/MR ATTACKER
LIGHT WEIGHT DUEL
ADVANCED RACE
NORMAL CAR CUP
TOYOTA CUP
STRAIGHT MATCH
BEAST FESTA
A CHAMPIONSHIP

TOYOTA
LEVIN
AE86
GT-APEX
Drive Type FR
Engine Type S
Displacement 1587cc
Output 130PS/6600rpm
Torque 15.2kg・m/5200rpm
Mass 960kg
購入条件
箱根クリア後に購入可能
価格
1,548,000 CP
CATEGORY RACE
NA FESTA
FR/MR ATTACKER
LIGHT WEIGHT DUEL
ADVANCED RACE
NORMAL CAR CUP
TOYOTA CUP
STRAIGHT MATCH
BEAST FESTA
A CHAMPIONSHIP

TOYOTA
TRUENO (1985)
AE86
GT-APEX

Drive Type	FR
Engine Type	S
Displacement	1587cc
Output	130PS/6600rpm
Torque	15.2kg-m/5200rpm
Mass	960kg

購入条件
榛名クリア後に購入可能

価格
1,563,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FR/MR ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- TOYOTA CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- A CHAMPIONSHIP

TOYOTA
LEVIN
AE111
BZ-R

Drive Type	FF
Engine Type	S
Displacement	1587cc
Output	165PS/7000rpm
Torque	16.5kg-m/5600rpm
Mass	1080kg

購入条件
榛名クリア後に購入可能

価格
1,822,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- TOYOTA CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- A CHAMPIONSHIP

TOYOTA
TRUENO
AE111
BZ-R

Drive Type	FF
Engine Type	S
Displacement	1587cc
Output	165PS/7000rpm
Torque	16.5kg-m/5600rpm
Mass	1080kg

購入条件
赤城クリア後に購入可能

価格
1,701,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- TOYOTA CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- A CHAMPIONSHIP

TOYOTA
CELICA
ST205
GT-FOUR

Drive Type	4WD
Engine Type	S / TURBO
Displacement	1998cc
Output	255PS/6000rpm
Torque	31.0kg-m/4000rpm
Mass	1390kg

購入条件
赤城クリア後に購入可能

価格
3,140,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- TOYOTA CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- A CHAMPIONSHIP

TOYOTA
CELICA
22T231
SS-II SUPER STRUT PACKAGE

Drive Type	FF
Engine Type	S / VVT
Displacement	1795cc
Output	190PS/7600rpm
Torque	18.4kg-m/6800rpm
Mass	1140kg

購入条件
榛名クリア後に購入可能

価格
2,294,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- TOYOTA CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- A CHAMPIONSHIP

TOYOTA
CALDINA
ST246W
GT-FOUR Nエディション

Drive Type	4WD
Engine Type	S / TURBO
Displacement	1998cc
Output	260PS/6200rpm
Torque	33.0kg-m/4400rpm
Mass	1480kg

購入条件
榛名と赤城クリア後に購入可能

価格
2,910,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- TOYOTA CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- A CHAMPIONSHIP

TOYOTA
MR2
AW11
1.6G SUPER CHARGER

Drive Type	MR
Engine Type	S / TURBO
Displacement	1587cc
Output	145PS/6400rpm
Torque	19.0kg-m/4400rpm
Mass	1070kg

購入条件
箱根クリア後に購入可能

価格
1,795,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- TOYOTA CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- A CHAMPIONSHIP

TOYOTA
MR2
SW20
GT

Drive Type	MR
Engine Type	S / TURBO
Displacement	1998cc
Output	245PS/6000rpm
Torque	31.0kg-m/4000rpm
Mass	1290kg

購入条件
第二いろは坂クリア後に購入可能

価格
2,955,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- TOYOTA CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- A CHAMPIONSHIP

TOYOTA

MR-S

ZZW30

Drive Type	MR
Engine Type	S / VVT
Displacement	1794cc
Output	140PS/6400rpm
Torque	17.4kg·m/4400rpm
Mass	970kg

購入条件
榛名と赤城クリア後に購入可能

価格
2,255,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FR/MR ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- TOYOTA CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- Λ CHAMPIONSHIP

TOYOTA

MR-S (2002)

VM180 ZAGATO

RARE

ZZW30

Drive Type	MR
Engine Type	S / VVT
Displacement	1794cc
Output	155PS/6400rpm
Torque	18.2kg·m/4400rpm
Mass	1010kg

購入条件
ライバル232を倒したあとに購入可能

価格
4,500,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FR/MR ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- TOYOTA CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- RARE CAR CUP
- Λ CHAMPIONSHIP

TOYOTA

ALTEZZA

RS 200

SXE10

Drive Type	FR
Engine Type	S / VVT
Displacement	1998cc
Output	215PS/5000rpm
Torque	29.3kg·m/3800rpm
Mass	1365kg

購入条件
榛名クリア後に購入可能

価格
2,530,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- TOYOTA CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- Λ CHAMPIONSHIP

TOYOTA

MARK II

TOURER V

JZX90

Drive Type	FR
Engine Type	S / TURBO
Displacement	2491cc
Output	280PS/6200rpm
Torque	37.0kg·m/4800rpm
Mass	1450kg

購入条件
榛名と赤城クリア後に購入可能

価格
3,253,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- TOYOTA CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- 280PS LIMITATION
- Λ CHAMPIONSHIP

TOYOTA

MARK II (2000) JZX110

IR-V

Drive Type	FR
Engine Type	S / TURBO / VVT
Displacement	2491cc
Output	280PS/6200rpm
Torque	38.5kg・m/2400rpm
Mass	1520kg

購入条件
榛名と赤城クリア後に購入可能

価格
3,380,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MONSTER WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- TOYOTA CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- 280PS LIMITATION
- A CHAMPIONSHIP

TOYOTA

CHASER (1998) JZX100

TOURER V

Drive Type	FR
Engine Type	S / TURBO / VVT
Displacement	2491cc
Output	280PS/6200rpm
Torque	38.5kg・m/2400rpm
Mass	1480kg

購入条件
榛名と赤城クリア後に購入可能

価格
3,295,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- TOYOTA CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- 280PS LIMITATION
- A CHAMPIONSHIP

TOYOTA

SUPRA (1990) JZA70

2.5GT TWIN TURBO R

Drive Type	FR
Engine Type	S / TURBO
Displacement	2491cc
Output	280PS/6200rpm
Torque	37.0kg・m/4800rpm
Mass	1520kg

購入条件
榛名か赤城のいずれかをクリア後に購入可能

価格
3,367,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MONSTER WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- TOYOTA CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- 280PS LIMITATION
- A CHAMPIONSHIP

TOYOTA

SUPRA (1997) JZA80

RZ
RARE

Drive Type	FR
Engine Type	S / TURBO
Displacement	2997cc
Output	280PS/5600rpm
Torque	46.0kg・m/3600rpm
Mass	1510kg

購入条件
ライバル095を倒したあとに購入可能

価格
4,480,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MONSTER WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- TOYOTA CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- GIANT DUEL
- 280PS LIMITATION
- RARE CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

ALFA ROMEO 156 GTA — GH-932AX3

RARE

Drive Type	FF
Engine Type	V
Displacement	3179cc
Output	250PS/6200rpm
Torque	30.6kg-m/4800rpm
Mass	1420kg

購入条件
榛名、赤城、第一いろは坂、第二いろは坂クリア後に購入可能

価格
5,440,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- V-LINE MATCH
- BEAST FESTA
- RARE CAR CUP
- EUROPEAN CUP
- A CHAMPIONSHIP

ALFA ROMEO 147 GTA — GH-937AXL

RARE

Drive Type	FF
Engine Type	V
Displacement	3179cc
Output	250PS/6200rpm
Torque	30.6kg-m/4800rpm
Mass	1390kg

購入条件
ライバル139を倒したあとに購入可能

価格
4,230,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- V-LINE MATCH
- BEAST FESTA
- RARE CAR CUP
- EUROPEAN CUP
- A CHAMPIONSHIP

ALFA ROMEO 155 Q4 — E-167A2E

Drive Type	4WD
Engine Type	S / TURBO
Displacement	1995cc
Output	190PS/6000rpm
Torque	30.3kg-m/2500rpm
Mass	1480kg

購入条件
榛名と赤城クリア後に購入可能

価格
4,600,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- EUROPEAN CUP
- A CHAMPIONSHIP

ALFA ROMEO 156

Drive Type	FF
Engine Type	S
Displacement	2492cc
Output	192PS/6300rpm
Torque	22.2kg-m/5000rpm
Mass	1400kg

購入条件
榛名と赤城クリア後に購入可能

価格
4,190,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- V-LINE MATCH
- NORMAL CAR CUP
- BEAST FESTA
- EUROPEAN CUP
- A CHAMPIONSHIP

ALFA ROMEO

145

QuadriFoglio

GF-930A534

Drive Type	FF
Engine Type	S
Displacement	1970cc
Output	155PS/6400rpm
Torque	19.1kg-m/3500rpm
Mass	1240kg

購入条件
榛名クリア後に購入可能

価格
2,690,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- EUROPEAN CUP
- A CHAMPIONSHIP

AUDI

S3

GF-8L3AMF

Drive Type	4WD
Engine Type	S / TURBO
Displacement	1780cc
Output	225PS/5900rpm
Torque	20.5kg-m/2200rpm
Mass	1460kg

購入条件
榛名と赤城クリア後に購入可能

価格
4,240,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- EUROPEAN CUP
- A CHAMPIONSHIP

AUDI

RS4 AVANT

RARE

GF-8DA23RF

Drive Type	4WD
Engine Type	V / TURBO
Displacement	2671cc
Output	380PS/6100rpm
Torque	44.9kg-m/2500rpm
Mass	1620kg

購入条件
ライバル102を倒したあとに購入可能

価格
9,600,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MONSTER WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- V-LINE MATCH
- GIANT DUEL
- MONSTER DERBY
- RARE CAR CUP
- EUROPEAN CUP
- A CHAMPIONSHIP

AUDI

RS6 AVANT

RARE

GH-433CYF

Drive Type	4WD
Engine Type	V / TURBO
Displacement	4172cc
Output	450PS/5700rpm
Torque	57.1kg-m/1950rpm
Mass	1880kg

購入条件
ライバル135を倒したあとに購入可能

価格
11,800,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MONSTER WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- V-LINE MATCH
- GIANT DUEL
- MONSTER DERBY
- RARE CAR CUP
- EUROPEAN CUP
- A CHAMPIONSHIP

AUDI
TT Coupe (2003)
1.8T quattro

GH-8N3AMF

Drive Type	4WD
Engine Type	S / TURBO
Displacement	1780cc
Output	225PS/5900rpm
Torque	28.6kg・m/2200rpm
Mass	1465kg

購入条件
榛名と赤城クリア後に購入可能

価格
4,800,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- EUROPEAN CUP
- A CHAMPIONSHIP

DETOMASO
PANTERA ([illegible])
GTS
RARE

Drive Type	MR
Engine Type	V
Displacement	5765cc
Output	330PS/5400rpm
Torque	46.0kg・m/3800rpm
Mass	1420kg

購入条件
ライバル318を倒したあとに購入可能

価格
42,952,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- V-LINE MATCH
- GIANT DUEL
- MONSTER DERBY
- RARE CAR CUP
- EUROPEAN CUP
- A CHAMPIONSHIP

DETOMASO
VALLELUNGA (1965)
RARE

Drive Type	MR
Engine Type	S
Displacement	1498cc
Output	105PS/6500rpm
Torque	17.7kg・m/3600rpm
Mass	700kg

購入条件
ライバル177を倒したあとに購入可能

価格
14,210,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FR/MR ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- RARE CAR CUP
- EUROPEAN CUP
- A CHAMPIONSHIP

FORD
FOCUS (2003)
RS 2.0i
RARE

Drive Type	FF
Engine Type	S / TURBO
Displacement	1988cc
Output	215PS/5500rpm
Torque	31.6kg・m/3500rpm
Mass	1230kg

購入条件
ライバル134を倒したあとに購入可能

価格
2,490,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FF ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- RARE CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

FORD
PUMA

Drive Type	FF
Engine Type	S
Displacement	1679cc
Output	125PS/6300rpm
Torque	16.0kg·m/4500rpm
Mass	1113kg

購入条件
箱根クリア後に購入可能

価格
2,060,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- A CHAMPIONSHIP

FORD
SIERRA
RS COSWORTH
RARE

Drive Type	FR
Engine Type	S / TURBO
Displacement	1993cc
Output	207PS/6000rpm
Torque	28.0kg·m/4500rpm
Mass	1205kg

購入条件
ライバル075を倒したあとに購入可能

価格
4,550,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- RARE CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

FORD
ESCORT
RS COSWORTH
RARE

Drive Type	4WD
Engine Type	S / TURBO
Displacement	1993cc
Output	227PS/6250rpm
Torque	31.0kg·m/3500rpm
Mass	1275kg

購入条件
ライバル107を倒したあとに購入可能

価格
4,782,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- RARE CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

LOTUS
ELISE (2000)
111

Drive Type	MR
Engine Type	S
Displacement	1796cc
Output	118PS/5500rpm
Torque	16.8kg·m/3000rpm
Mass	699kg

購入条件
榛名と赤城クリア後に購入可能

価格
5,550,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FR/MR ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- EUROPEAN CUP
- A CHAMPIONSHIP

LOTUS

EUROPA SPECIAL (1973)

Drive Type	MR
Engine Type	S
Displacement	1558cc
Output	126PS/6500rpm
Torque	15.6kg-m/5500rpm
Mass	730kg

購入条件
榛名と赤城クリア後に購入可能

価格
4,118,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FR/MR ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- EUROPEAN CUP
- A CHAMPIONSHIP

LOTUS

EXIGE (2001)

Drive Type	MR
Engine Type	S
Displacement	1796cc
Output	179PS/7800rpm
Torque	17.5kg-m/5000rpm
Mass	725kg

購入条件
第一いろは坂クリア後に購入可能

価格
6,800,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FR/MR ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- EUROPEAN CUP
- A CHAMPIONSHIP

Mercedes-Benz

190E 2.5-16V EVOLUTION II

RARE

Drive Type	FR
Engine Type	S
Displacement	2463cc
Output	235PS/6800rpm
Torque	25.0kg-m/5000rpm
Mass	1320kg

購入条件
ライバル178を倒したあとに購入可能

価格
11,230,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- RARE CAR CUP
- EUROPEAN CUP
- A CHAMPIONSHIP

Mercedes-Benz

190E 2.5-16V EVOLUTION I

RARE

Drive Type	FR
Engine Type	S
Displacement	2463cc
Output	194PS/6800rpm
Torque	24.0kg-m/5000rpm
Mass	1320kg

購入条件
ライバル145を倒したあとに購入可能

価格
9,350,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- RARE CAR CUP
- EUROPEAN CUP
- A CHAMPIONSHIP

Mercedes-Benz

190E

E-201035

2.5-16V SPORTLINE

Drive Type	FR
Engine Type	S
Displacement	2498cc
Output	200PS/6750rpm
Torque	24.5kg・m/5000rpm
Mass	1350kg

購入条件
榛名クリア後に購入可能

価格
6,050,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- EUROPEAN CUP
- A CHAMPIONSHIP

Mercedes-Benz

A190 (2003)

GF-168032

AVANTGARDE

Drive Type	FF
Engine Type	S
Displacement	1897cc
Output	125PS/5500rpm
Torque	18.4kg・m/4000rpm
Mass	1160kg

購入条件
はじめから購入可能

価格
2,950,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- EUROPEAN CUP
- A CHAMPIONSHIP

Mercedes-Benz

C320 (2003)

GH-203064

Drive Type	FR
Engine Type	V
Displacement	3199cc
Output	218PS/5700rpm
Torque	31.6kg・m/3000rpm
Mass	1550kg

購入条件
榛名クリア後に購入可能

価格
6,100,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MONSTER WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- V-LINE MATCH
- NORMAL CAR CUP
- BEAST FESTA
- EUROPEAN CUP
- A CHAMPIONSHIP

Mercedes-Benz

CLK320 (2003)

GH-209365

Drive Type	FR
Engine Type	V
Displacement	3199cc
Output	218PS/5700rpm
Torque	31.6kg・m/3000rpm
Mass	1590kg

購入条件
榛名と赤城クリア後に購入可能

価格
7,200,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MONSTER WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- V-LINE MATCH
- NORMAL CAR CUP
- BEAST FESTA
- EUROPEAN CUP
- A CHAMPIONSHIP

Mercedes-Benz

SLK320 (2003)

SPORTLINE

GF-170465

Drive Type	FR
Engine Type	V
Displacement	3199cc
Output	218PS/5700rpm
Torque	31.6kg-m/3000rpm
Mass	1400kg

購入条件
榛名と赤城クリア後に購入可能

価格
6,300,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- V-LINE MATCH
- NORMAL CAR CUP
- BEAST FESTA
- EUROPEAN CUP
- A CHAMPIONSHIP

Mercedes-Benz

C32 (2003)

AMG

RARE

Drive Type	FR
Engine Type	V, TURBO
Displacement	3199cc
Output	353PS/6100rpm
Torque	45.9kg-m/4400rpm
Mass	1610kg

購入条件
ライバル091を倒したあとに購入可能

価格
8,700,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MONSTER WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- V-LINE MATCH
- GIANT DUEL
- MONSTER DERBY
- RARE CAR CUP
- EUROPEAN CUP
- A CHAMPIONSHIP

Mercedes-Benz

CLK55 (2003)

AMG

RARE

Drive Type	FR
Engine Type	V
Displacement	5438cc
Output	367PS/5750rpm
Torque	52.0kg-m/4000rpm
Mass	1680kg

購入条件
ライバル170を倒したあとに購入可能

価格
10,900,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MONSTER WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- V-LINE MATCH
- GIANT DUEL
- MONSTER DERBY
- RARE CAR CUP
- EUROPEAN CUP
- A CHAMPIONSHIP

MINI

MINI (2003)

COOPER S

GH-RE16

Drive Type	FF
Engine Type	S, TURBO
Displacement	1598cc
Output	163PS/6000rpm
Torque	22.3kg-m/4000rpm
Mass	1180kg

購入条件
はじめから購入可能

価格
2,600,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FF ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- EUROPEAN CUP
- A CHAMPIONSHIP

PEUGEOT

206 (2000)

S 16

GH-2EKRFN

Drive Type	FF
Engine Type	S
Displacement	1997cc
Output	137PS/6000rpm
Torque	19.8kg・m/4100rpm
Mass	1070kg

購入条件
箱根クリア後に購入可能

価格
2,370,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- EUROPEAN CUP
- Λ CHAMPIONSHIP

PEUGEOT

205 (1984)

T 16

RARE

Drive Type	4WD
Engine Type	S TURBO
Displacement	1775cc
Output	200PS/6750rpm
Torque	36.0kg・m/4000rpm
Mass	1060kg

購入条件
すべてのライバルを倒したあとで購入可能

価格
8,254,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- RARE CAR CUP
- EUROPEAN CUP
- Λ CHAMPIONSHIP

RENAULT

Renault 5 (1983)

TURBO II

RARE

Drive Type	MR
Engine Type	S TURBO
Displacement	1397cc
Output	160PS/6000rpm
Torque	22.5kg・m/3250rpm
Mass	970kg

購入条件
ライバル231を倒したあとに購入可能

価格
7,752,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- RARE CAR CUP
- EUROPEAN CUP
- Λ CHAMPIONSHIP

RENAULT

21TURBO

Drive Type	FF
Engine Type	S TURBO
Displacement	1994cc
Output	160PS/5500rpm
Torque	26.5kg・m/3000rpm
Mass	1280kg

購入条件
榛名と赤城クリア後に購入可能

価格
3,980,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FF ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- EUROPEAN CUP
- Λ CHAMPIONSHIP

RENAULT

CLIO (1994) WILLIAMS

RARE

Drive Type	FF
Engine Type	S
Displacement	1998cc
Output	150PS/6100rpm
Torque	18.2kg･m/4500rpm
Mass	990kg

購入条件
ライバル108を倒したあとに購入可能

価格
3,400,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER
- LIGHT WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- RARE CAR CUP
- EUROPEAN CUP
- A CHAMPIONSHIP

RENAULT

CLIO (2003) V6 24V

RARE

Drive Type	MR
Engine Type	V
Displacement	2946cc
Output	255PS/7150rpm
Torque	30.6kg･m/4650rpm
Mass	1335kg

購入条件
すべてのライバルを倒したあとで購入可能

価格
4,932,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FR/MR ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- V-LINE MATCH
- BEAST FESTA
- RARE CAR CUP
- EUROPEAN CUP
- A CHAMPIONSHIP

VOLKSWAGEN

Golf (2003) GTI

GF-1JAUM

Drive Type	FF
Engine Type	S TURBO
Displacement	1780cc
Output	150PS/5700rpm
Torque	21.4kg･m/4600rpm
Mass	1280kg

購入条件
箱根クリア後に購入可能

価格
2,990,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FF ATTACKER
- MIDDLE WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- NORMAL CAR CUP
- STRAIGHT MATCH
- BEAST FESTA
- EUROPEAN CUP
- A CHAMPIONSHIP

VOLKSWAGEN

Golf (2003) R32

GH-1J3FHF

RARE

Drive Type	4WD
Engine Type	V
Displacement	3189cc
Output	241PS/6250rpm
Torque	32.6kg･m/2800rpm
Mass	1510kg

購入条件
ライバル094を倒したあとに購入可能

価格
3,950,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- 4WD ATTACKER
- MONSTER WEIGHT DUEL

ADVANCED RACE
- V-LINE MATCH
- BEAST FESTA
- RARE CAR CUP
- EUROPEAN CUP
- A CHAMPIONSHIP

VOLKSWAGEN
New Beetle
GH-9CAWU
TURBO S
Drive Type FF
Engine Type S TURBO
Displacement 1780cc
Output 150PS/5800rpm
Torque 22.4kg-m/2000rpm
Mass 1310kg
購入条件
はじめから購入可能
価格
2,390,000 CP
CATEGORY RACE
TURBO FESTA
FF ATTACKER
MIDDLE WEIGHT DUEL
ADVANCED RACE
NORMAL CAR CUP
STRAIGHT MATCH
BEAST FESTA
EUROPEAN CUP
A CHAMPIONSHIP

SPECIAL
STARION (1988)
4WD RALLY
RARE
Drive Type 4WD
Engine Type S TURBO
Displacement 1997cc
Output 350PS/7000rpm
Torque 35.0kg-m/5000rpm
Mass 1180kg
購入条件
ライバル224を倒したあとに購入可能
価格
9,855,000 CP
CATEGORY RACE
TURBO FESTA
4WD ATTACKER
ADVANCED RACE
SPECIAL CAR CUP
A CHAMPIONSHIP

SPECIAL
RIDOX SUPRA
JZA80
Special
Drive Type FR
Engine Type S TURBO
Displacement -cc
Output -PS/rpm
Torque -kg-m/rpm
Mass -kg
購入条件
すべてのプライズを集めたあとに購入可能
価格
7,500,000 CP
CATEGORY RACE
TURBO FESTA
FR/MR ATTACKER
ADVANCED RACE
SPECIAL CAR CUP
A CHAMPIONSHIP

SPECIAL
NOB SILVIA (2002)
S15
Special
Drive Type FR
Engine Type S TURBO
Displacement -cc
Output -PS/rpm
Torque -kg-m/rpm
Mass -kg
購入条件
すべてのラヴァーズを倒したあとに購入可能
価格
4,200,000 CP
CATEGORY RACE
TURBO FESTA
FR/MR ATTACKER
ADVANCED RACE
SPECIAL CAR CUP
A CHAMPIONSHIP

SPECIAL
RE雨宮 RX-7 (2002) **FD3S**

Special

Drive Type	➡ FR
Engine Type	➡ R / TURBO
Displacement	➡ -cc
Output	➡ -PS/rpm
Torque	➡ -kg・m/rpm
Mass	➡ -kg

購入条件
ライバル317を倒したあとに購入可能

価格
5,000,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER

ADVANCED RACE
- SPECIAL CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

SPECIAL
MCR R34 (2002) **BNR34**

Special

Drive Type	➡ 4WD
Engine Type	➡ S / TURBO
Displacement	➡ -cc
Output	➡ -PS/rpm
Torque	➡ -kg・m/rpm
Mass	➡ -kg

購入条件
ライバル296を倒して入手

価格
7,000,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER

ADVANCED RACE
- SPECIAL CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

SPECIAL
FUJITSUBO LANCER EVOLUTION VII (2002) **CT9A**

Special

Drive Type	➡ 4WD
Engine Type	➡ S / TURBO
Displacement	➡ -cc
Output	➡ -PS/rpm
Torque	➡ -kg・m/rpm
Mass	➡ -kg

購入条件
ライバル250を倒して入手

価格
4,000,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER

ADVANCED RACE
- SPECIAL CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

SPECIAL
FUJITSUBO LANCER EVOLUTION VII (2002) **CT9A**

Special

Drive Type	➡ 4WD
Engine Type	➡ S / TURBO
Displacement	➡ -cc
Output	➡ -PS/rpm
Torque	➡ -kg・m/rpm
Mass	➡ -kg

購入条件
蔵王と六甲クリア後に購入可能

価格
4,000,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER

ADVANCED RACE
- SPECIAL CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

SPECIAL

FUJITSUBO IMPREZA (2002) GD3

Special

Drive Type	4WD
Engine Type	B / TURBO
Displacement	-cc
Output	-PS/rpm
Torque	-kg·m/rpm
Mass	-kg

購入条件
ライバル207を倒して入手

価格
4,100,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER

ADVANCED RACE
- SPECIAL CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

SPECIAL

mines SKYLINE GT-R (2002) BNR34

Special

Drive Type	4WD
Engine Type	S / TURBO
Displacement	-cc
Output	-PS/rpm
Torque	-kg·m/rpm
Mass	-kg

購入条件
ライバル324を倒して入手

価格
7,800,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER

ADVANCED RACE
- SPECIAL CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

SPECIAL

mines EVOLUTION VII (2002) CT9A

Special

Drive Type	4WD
Engine Type	S / TURBO
Displacement	-cc
Output	-PS/rpm
Torque	-kg·m/rpm
Mass	-kg

購入条件
蔵王と表六甲クリア後に購入可能

価格
4,010,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- 4WD ATTACKER

ADVANCED RACE
- SPECIAL CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

SPECIAL

COCKPIT TATEBAYASHI SILVIA (2002) S15

Special

Drive Type	FR
Engine Type	S / TURBO
Displacement	-cc
Output	-PS/rpm
Torque	-kg·m/rpm
Mass	-kg

購入条件
ライバル114を倒して入手

価格
4,150,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER

ADVANCED RACE
- SPECIAL CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

SPECIAL

SARD ALTEZZA (2002) — SXE10

Special

Drive Type	FR
Engine Type	S / TURBO
Displacement	-cc
Output	-PS/rpm
Torque	-kg・m/rpm
Mass	-kg

購入条件
第一いろは坂と第二いろは坂クリア後に購入可能

価格
4,200,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER

ADVANCED RACE
- SPECIAL CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

SPECIAL

SARD MR-S (2002) — ZZW30

Special

Drive Type	MR
Engine Type	S / TURBO
Displacement	-cc
Output	-PS/rpm
Torque	-kg・m/rpm
Mass	-kg

購入条件
ライバル161を倒して入手

価格
3,100,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER

ADVANCED RACE
- SPECIAL CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

SPECIAL

SARD VITZ (2002) — NCP13

Special

Drive Type	FF
Engine Type	S
Displacement	-cc
Output	-PS/rpm
Torque	-kg・m/rpm
Mass	-kg

購入条件
榛名と赤城クリア後に購入可能

価格
2,800,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER

ADVANCED RACE
- SPECIAL CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

SPECIAL

A-RF RX-7 (2002) — FD3S

Special

Drive Type	FR
Engine Type	Re / TURBO
Displacement	-cc
Output	-PS/rpm
Torque	-kg・m/rpm
Mass	-kg

購入条件
蔵王クリア後に購入可能

価格
4,950,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER

ADVANCED RACE
- SPECIAL CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

SPECIAL

A RF EUNOS ROADSTER (2002) NA8C

Special

Drive Type	FR
Engine Type	S
Displacement	-cc
Output	-PS/rpm
Torque	-kg・m/rpm
Mass	-kg

購入条件
榛名と赤城クリア後に購入可能

価格
2,900,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FR/MR ATTACKER

ADVANCED RACE
- SPECIAL CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

SPECIAL

BOMEX INTEGRA (2002) DC5

Special

Drive Type	FF
Engine Type	S
Displacement	-cc
Output	-PS/rpm
Torque	-kg・m/rpm
Mass	-kg

購入条件
第一いろは坂と第二いろは坂クリア後に購入可能

価格
3,100,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER

ADVANCED RACE
- SPECIAL CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

SPECIAL

5ZIGEN INTEGRA (2002) DC5

Special

Drive Type	FF
Engine Type	S
Displacement	-cc
Output	-PS/rpm
Torque	-kg・m/rpm
Mass	-kg

購入条件
表六甲クリア後に購入可能

価格
3,180,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FF ATTACKER

ADVANCED RACE
- SPECIAL CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

SPECIAL

IMAMURA-FD3S FD3S

Special

Drive Type	FR
Engine Type	Re TURBO
Displacement	-cc
Output	-PS/rpm
Torque	-kg・m/rpm
Mass	-kg

購入条件
ライバル351を倒して入手

価格
4,750,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER

ADVANCED RACE
- SPECIAL CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

SPECIAL NOMURA-R34 — ER34

Special

Drive Type	FR
Engine Type	S / TURBO
Displacement	-cc
Output	-PS/rpm
Torque	-kg・m/rpm
Mass	-kg

購入条件
ライバル353を倒して入手

価格
7,000,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER

ADVANCED RACE
- SPECIAL CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

SPECIAL SUENAGA-S13 — S13

Special

Drive Type	FR
Engine Type	S / TURBO
Displacement	-cc
Output	-PS/rpm
Torque	-kg・m/rpm
Mass	-kg

購入条件
榛名と赤城クリア後に購入可能

価格
4,000,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER

ADVANCED RACE
- SPECIAL CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

SPECIAL TANIGUCHI-S15 — S15

Special

Drive Type	FR
Engine Type	S / TURBO
Displacement	-cc
Output	-PS/rpm
Torque	-kg・m/rpm
Mass	-kg

購入条件
ライバル350を倒して入手

価格
4,500,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER

ADVANCED RACE
- SPECIAL CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

SPECIAL KUMAKUBO-S15 — S15

Special

Drive Type	FR
Engine Type	S / TURBO
Displacement	-cc
Output	-PS/rpm
Torque	-kg・m/rpm
Mass	-kg

購入条件
ライバル352を倒して入手

価格
3,900,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER

ADVANCED RACE
- SPECIAL CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

SPECIAL

ASAMOTO-RX7 — FD3S

Special

Drive Type	FR
Engine Type	Re / TURBO
Displacement	-cc
Output	-PS/rpm
Torque	-kg・m/rpm
Mass	-kg

購入条件
ライバル317を倒したあとに購入可能

価格
4,600,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER

ADVANCED RACE
- SPECIAL CAR CUP
- Λ CHAMPIONSHIP

SPECIAL

IZUMIDA-R32 — HCR32

Special

Drive Type	FR
Engine Type	S / TURBO
Displacement	-cc
Output	-PS/rpm
Torque	-kg・m/rpm
Mass	-kg

購入条件
ライバル354を倒して入手

価格
4,230,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER

ADVANCED RACE
- SPECIAL CAR CUP
- Λ CHAMPIONSHIP

SPECIAL

HIRAOKA-S15 — S15

Special

Drive Type	FR
Engine Type	S / TURBO
Displacement	-cc
Output	-PS/rpm
Torque	-kg・m/rpm
Mass	-kg

購入条件
榛名と赤城クリア後に購入可能

価格
3,900,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER

ADVANCED RACE
- SPECIAL CAR CUP
- Λ CHAMPIONSHIP

SPECIAL

HARUYAMA-A31 — A31

Special

Drive Type	FR
Engine Type	S / TURBO
Displacement	-cc
Output	-PS/rpm
Torque	-kg・m/rpm
Mass	-kg

購入条件
第一いろは坂と第二いろは坂クリア後に購入可能

価格
3,500,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER

ADVANCED RACE
- SPECIAL CAR CUP
- Λ CHAMPIONSHIP

SPECIAL

UEO-AE86 — AE86

Special

Drive Type	FR
Engine Type	S
Displacement	-cc
Output	-PS/rpm
Torque	-kg・m/rpm
Mass	-kg

購入条件
ライバル349を倒して入手

価格
2,200,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FR/MR ATTACKER

ADVANCED RACE
- SPECIAL CAR CUP
- Λ CHAMPIONSHIP

SPECIAL

UTSUMI-S13 — S13

Special

Drive Type	FR
Engine Type	S TURBO
Displacement	-cc
Output	-PS/rpm
Torque	-kg・m/rpm
Mass	-kg

購入条件
榛名と赤城クリア後に購入可能

価格
3,500,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER

ADVANCED RACE
- SPECIAL CAR CUP
- Λ CHAMPIONSHIP

SPECIAL

HAMADA-S13 — S13

Special

Drive Type	FR
Engine Type	S TURBO
Displacement	-cc
Output	-PS/rpm
Torque	-kg・m/rpm
Mass	-kg

購入条件
榛名と赤城クリア後に購入可能

価格
3,600,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER

ADVANCED RACE
- SPECIAL CAR CUP
- Λ CHAMPIONSHIP

SPECIAL

GENKI S2000 — AP1

Special

Drive Type	FR
Engine Type	S
Displacement	-cc
Output	-PS/rpm
Torque	-kg・m/rpm
Mass	-kg

購入条件
ライバル327を倒したあとに購入可能

価格
1,000,000 CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- FR/MR ATTACKER

ADVANCED RACE
- SPECIAL CAR CUP
- Λ CHAMPIONSHIP

SPECIAL

JIC-Z33

233

Special

Drive Type	FR
Engine Type	V / TURBO
Displacement	-cc
Output	-PS/rpm
Torque	-kg·m/rpm
Mass	-kg

購入条件
表六甲と蔵王クリア後に購入可能

価格
4,250,000 CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER

ADVANCED RACE
- SPECIAL CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

SPECIAL

GEMBALLA TURBO R-GT320 (2002)

Special

Drive Type	MR
Engine Type	B / TURBO
Displacement	2480cc
Output	320PS/6000rpm
Torque	40.0kg·m/4500rpm
Mass	1250kg

購入条件
ライバル326を倒して入手

価格
4,820,000CP

CATEGORY RACE
- TURBO FESTA
- FR/MR ATTACKER

ADVANCED RACE
- SPECIAL CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

SPECIAL

OPEL CALIBRA V6 Class1-DTM (1996)

Special

Drive Type	4WD
Engine Type	V
Displacement	2499cc
Output	405PS/10500rpm
Torque	28.5kg·m/9500rpm
Mass	1040kg

購入条件
すべてのライバルを倒したあとに購入可能

価格
25,120,000CP

CATEGORY RACE
- NA FESTA
- 4WD ATTACKER

ADVANCED RACE
- SPECIAL CAR CUP
- A CHAMPIONSHIP

COLUMN

PARKING AREA Vol.3

ゲーム本編とは直接関係のない情報や、知っているとより深く本作のことを理解できる小ネタなど、『街道バトル2』を愛する皆様のためのちょっとした息抜きコーナー。

➡HONDA S2000 Genki Special

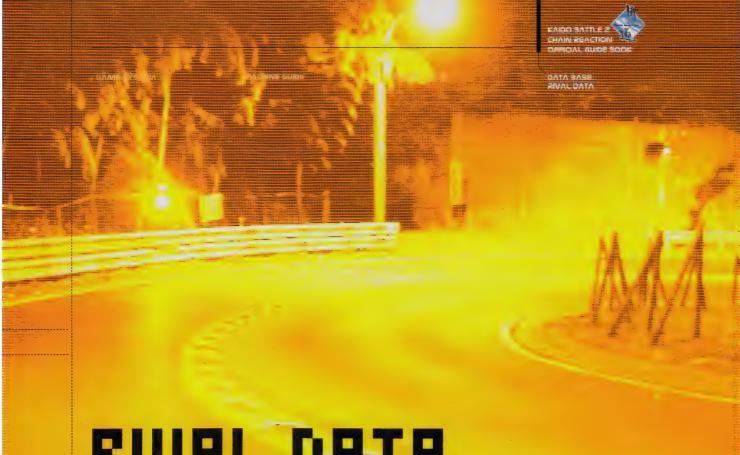
●POWER TUNE
アミューズ:R1チタンマフラー
アミューズ:ステンレスEXマニホールド
無限:エアクリーナー
ブローバイタンク
アルミ強化ラジエター
オイルクーラー
アミューズ:ECU
アーシング

●POWER TRAIN TUNE
LSD
ファイナル変更
アミューズ:Hi-TECH ダンパーキット
テイン:サスペンション
アミューズ:16 POTキャリパーキット

●BODY
4点ロールバー
内装取り外し
エアコン取り外し
レカロ:SP-GN(1脚)
FRPドア
アクリルサイドウィンドー
ドライカーボンボンネット
ドライカーボントランク
ドライカーボンウイング
カーボンハードトップ

●TIRE
アドバンA048(255 40R17)

●WHEEL
RAYS:CE28N

ゲーム中にスペシャルカーとして登場するレモンイエローのS2000は、GRP(Genki Racing Project)デモカーとして実在する。もとは元気社員の持ち物だったが、とある理由で手放すことに。それを元気の社長が買い上げ、サーキット走行仕様にしたという1台だ。

RIVAL DATA ライバルデータ

本作には359人ものライバルが登場するが、特定の条件を満たさないと出現しないライバルが多数存在する。全8コースを行き来しないと、すべてのライバルを倒すことはできないぞ。

DATA BASE

●ライバルデータの見方

1 ライバル名
上からPA内でのアイコンカラーとライバルナンバー、通り名と本名、ライバルの種類、チームに所属している場合はそのチーム名。チームバトルは対戦する順番が決まっていて、全員を倒さなければならない。本名のあとに1vs2がついているライバルは、そのナンバーのライバルを含む1vs2バトルとなる。

2 使用車種
ライバルが使用する車種のメーカー名と車名とグレード。グレードのあとの数字は、カーデータ掲載ページ。

3 スペック
ライバルの使用車種のスペック。数値がーになっているものは、ゲーム中で明らかにされていない。

4 バトル形式
バトルの方法。CAの場合はクリアCAポイント以上を獲得し、TAの場合はクリアタイム以内でゴールしなければならない。

5 コース
そのライバルが出現するコースとバトル区間、出現させるための条件。条件のあとにNETがついているライバルは、条件を満たしたうえで翌日以降にBBSかメールで挑戦を受けると出現する。

6 ギャンブリング
バトルに勝利すると、WINの欄のものが手に入る。逆に負けてしまった場合はLOSEの欄のものを奪われてしまう。

000 グランドゼロ／梶岡泰明

TRICKER

NISSAN
SKYLINE
GT-R V specII
P112

Output ➡ 587PS/8000rpm
Torque ➡ 64.1kg･m/6000rpm
Mass ➡ 1412kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
FL BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ダウンヒル1～9
出現条件 ➡ ライバル327を倒し、ラヴァーズとプライズをすべて集める
WIN ➡ −
LOSE ➡ −

001 コンパクト巨人／鈴木信吾

RIVAL

TOYOTA
VITZ
RS
P120

Output ➡ 110PS/6000rpm
Torque ➡ 14.6kg･m/4200rpm
Mass ➡ 928kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ダウンヒル6～8
出現条件 ➡ 特別な条件はなし
WIN ➡ 7,000CP
LOSE ➡ 7,000CP

002 86信者／寺田真一

RIVAL

TOYOTA
LEVIN
1500SR
P120

Output ➡ 83PS/5200rpm
Torque ➡ 12.0kg･m/3600rpm
Mass ➡ 877kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	01:37:433

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ダウンヒル2～6
出現条件 ➡ 特別な条件はなし
WIN ➡ 7,000CP
LOSE ➡ 7,000CP

003 軽の爆音野郎／石黒裕太

RIVAL

MAZDA
AZ-1
P101

Output ➡ 64PS/6500rpm
Torque ➡ 8.7kg･m/4000rpm
Mass ➡ 721kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ヒルクライム9～7
出現条件 ➡ 特別な条件はなし
WIN ➡ 7,000CP
LOSE ➡ 7,000CP

004 マイベック信幸／若松信幸

RIVAL

MITSUBISHI
MIRAGE
CYBORG R
P104

Output ➡ 175PS/7500rpm
Torque ➡ 17.0kg･m/7000rpm
Mass ➡ 1038kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
CA BATTLE	4800PTS	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ヒルクライム7～4
出現条件 ➡ 特別な条件はなし
WIN ➡ 15,000CP
LOSE ➡ 15,000CP

005 街は恋人／越中島一樹

RIVAL

SUZUKI
ALTO WORKS
RS/R
P118

Output ➡ 64PS/6500rpm
Torque ➡ 8.7kg･m/4000rpm
Mass ➡ 683kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ダウンヒル4～8
出現条件 ➡ ライバル001、002のいずれかを倒す
WIN ➡ 7,000CP
LOSE ➡ 7,000CP

006

六連星信徒1号／小田隆一

RIVAL

SUBARU
VIVIO
RX-R
P113

Output ➡ 64PS/7200rpm
Torque ➡ 9.0kg・m/4000rpm
Mass ➡ 762kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ダウンヒル1~5
出現条件 ➡ ライバル001、002のいずれかを倒す

WIN — 8,000CP
LOSE — 8,000CP

007

悦楽列車／和光健

RIVAL

TOYOTA
IST
1.5S
P119

Output ➡ 109PS/6000rpm
Torque ➡ 14.4kg・m/4200rpm
Mass ➡ 10119kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ヒルクライム7~5
出現条件 ➡ ライバル003、004のいずれかを倒す

WIN — 8,000CP
LOSE — 8,000CP

008

スペシャリティ蘇我／蘇我仁志

RIVAL

Honda
PRELUDE
Si VTEC
P099

Output ➡ 200PS/6800rpm
Torque ➡ 22.3kg・m/5500rpm
Mass ➡ 1258kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ヒルクライム8~6
出現条件 ➡ ライバル003、004のいずれかを倒す

WIN — 13,000CP
LOSE — 13,000CP

009

ドリフトヒッキー／市川コウ

TEAM
箱根ストーカーズ

NISSAN
MARCH
12c
P108

Output ➡ 90PS/5600rpm
Torque ➡ 12.3kg・m/4000rpm
Mass ➡ 878kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ダウンヒル2~5
出現条件 ➡ ライバル005、006を倒す

WIN — –
LOSE — 5,000CP

010

芦ノ湖スライダー／三松茂

TEAM
箱根ストーカーズ

Honda
FIT
W
P098

Output ➡ 86PS/5700rpm
Torque ➡ 12.1kg・m/2800rpm
Mass ➡ 978kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ダウンヒル2~5
出現条件 ➡ ライバル005、006を倒す

WIN — –
LOSE — 5,000CP

011

まんじゅうグリッパー／松田利哉

TEAM LEADER
箱根ストーカーズ

Honda
CIVIC
SIR
P098

Output ➡ 170PS/7800rpm
Torque ➡ 16.0kg・m/7300rpm
Mass ➡ 1027kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ダウンヒル2~5
出現条件 ➡ ライバル005、006を倒す

WIN — 25,000CP
LOSE — 25,000CP

012
サイドブレーキ１発／輪島金治
RIVAL

TOYOTA
STARLET
3DOORS TURBO S
P119

Output ➡ 105PS/6000rpm
Torque ➡ 15.3kg・m/3600rpm
Mass ➡ 778kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ダウンヒル6〜8
出現条件 ➡ ライバル005、006のいずれかを倒す

WIN 19,000CP
LOSE 19,000CP

013
豆腐マニア／金子俊郎
SUPPORTER

TOYOTA
LEVIN
GT-APEX
P120

Output ➡ 130PS/6600rpm
Torque ➡ 15.2kg・m/5200rpm
Mass ➡ 966kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	01:22:476

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ダウンヒル2〜5
出現条件 ➡ ライバル005、006のいずれかを倒す

WIN 19,000CP
LOSE 19,000CP

014
ジェットダッシュ／鉄田弘道
TEAM
スカイライナーR

TOYOTA
LEVIN
BZ-R
P121

Output ➡ 165PS/7800rpm
Torque ➡ 16.5kg・m/5600rpm
Mass ➡ 1068kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ヒルクライム9〜6
出現条件 ➡ ライバル007、008を倒す

WIN —
LOSE 8,000CP

015
ロケットダッシュ／木田耕作
TEAM LEADER
スカイライナーR

TOYOTA
TRUENO
BZ-R
P121

Output ➡ 165PS/7800rpm
Torque ➡ 16.5kg・m/5600rpm
Mass ➡ 1068kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ヒルクライム9〜6
出現条件 ➡ ライバル007、008を倒す

WIN 25,000CP
LOSE 25,000CP

016
MMC大字／大字和彦
SLASHER

MITSUBISHI
FTO
GP VER.R
P105

Output ➡ 229PS/7600rpm
Torque ➡ 23.7kg・m/6000rpm
Mass ➡ 1163kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
LF BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜9
出現条件 ➡ ライバル001〜015を倒す NET

WIN COOLING MODULE LEVEL3
LOSE LEVEL3以上のパーツか255,000CP

017
鈍色の弾痕／湯本太一
TRICKER

TOYOTA
MR-S
P123

Output ➡ 140PS/6400rpm
Torque ➡ 17.4kg・m/4400rpm
Mass ➡ 976kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ダウンヒル2〜6
出現条件 ➡ 雨の日

WIN 70,000CP
LOSE 70,000CP

018
エターナルスプラッシュ／板倉誠

TRICKER

DAIHATSU
STORIA
X-4
P097

Output ➡ 193PS/8000rpm
Torque ➡ 19.3kg-m/5200rpm
Mass ➡ 775kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ダウンヒル6～9
出現条件 ➡ 晴れか曇りの月、水、金曜日
WIN — AIR CLEANER LEVEL3
LOSE — LEVEL3以上のパーツか135,000CP

019
グローヴァルランサー／音無周二

TRICKER

NISSAN
MARCH
R
P107

Output ➡ 110PS/6400rpm
Torque ➡ 13.3kg-m/4800rpm
Mass ➡ 698kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	01:09:998

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ダウンヒル5～8
出現条件 ➡ ライバル001～004を倒したあとの嵐の日
WIN — –
LOSE — –

020
ハイファイ／高市哲也

TRICKER

DAIHATSU
COPEN
P097

Output ➡ 64PS/6000rpm
Torque ➡ 11.2kg-m/3200rpm
Mass ➡ 793kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ダウンヒル3～6
出現条件 ➡ ライバル001～004を倒したあとの曇りの日
WIN — 60,000CP
LOSE — 60,000CP

021
箱根ワンマン／宮本守

TRICKER

Honda
NSX-R
P101

Output ➡ 446PS/8000rpm
Torque ➡ 43.1kg-m/6000rpm
Mass ➡ 1135kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ダウンヒル1～3
出現条件 ➡ ライバル182を倒す
WIN — ENGINE V-LINE LEVEL6
LOSE — LEVEL6以上のパーツか2,625,000CP

022
スピリッツB-1／大野充

TRICKER

SUBARU
ALCYONE
VX
P117

Output ➡ 178PS/5600rpm
Torque ➡ 25.0kg-m/4000rpm
Mass ➡ 1256kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	01:11:987

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ダウンヒル1～4
出現条件 ➡ ライバル001～004を倒したあとの晴れの日
WIN — 60,000CP
LOSE — 60,000CP

023
スーンスーンスーン／猪俣信幸

TRICKER

MAZDA
ATENZA
23S
P103

Output ➡ 178PS/6500rpm
Torque ➡ 21.9kg-m/4000rpm
Mass ➡ 1410kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
FL BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ヒルクライム9～6
出現条件 ➡ ライバル005～008を倒したあとの晴れの土、日曜日
WIN — –
LOSE — –

024 イナズマシフトの拓也／萩原拓也

TRICKER

TOYOTA
TRUENO
GT-APEX P121

Output ➡ 130PS/6600rpm
Torque ➡ 15.2kg-m/5200rpm
Mass ➡ 935kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
LF BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ヒルクライム6~4
出現条件 ➡ ライバル005~008を倒したあとの雨の火、木、土曜日

WIN — —
LOSE — —

025 コンパクトの弾丸／島田大樹

TRICKER

TOYOTA
STARLET
GLANZA V P119

Output ➡ 135PS/6400rpm
Torque ➡ 16.0kg-m/4800rpm
Mass ➡ 922kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ヒルクライム8~6
出現条件 ➡ ライバル005~008を倒したあとの晴れの金、土、日曜日

WIN — —
LOSE — —

026 パワードリブン／蒔田典宏

TRICKER

MAZDA
RX-7
TYPE RS P103

Output ➡ 549PS/8000rpm
Torque ➡ 51.3kg-m/6400rpm
Mass ➡ 1137kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ヒルクライム8~3
出現条件 ➡ ライバル319を倒す

WIN — MUFFLER RE LEVEL8
LOSE — LEVEL8以上のパーツか892,000CP

027 アンダーザスター／今井仁

TRICKER

SUBARU
FORESTER
S/tb STi II P115

Output ➡ 303PS/6800rpm
Torque ➡ 37.1kg-m/4400rpm
Mass ➡ 1420kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	01:07:658

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ヒルクライム
出現条件 ➡ ライバル016を倒す

WIN — MUFFLER BOXER LEVEL3
LOSE — LEVEL3以上のパーツか240,000CP

028 ダンガンミッド／栗田寛太

TRICKER

TOYOTA
MR2
1.6G SUPER CHARGER P122

Output ➡ 145PS/6400rpm
Torque ➡ 19.0kg-m/4400rpm
Mass ➡ 1078kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ヒルクライム6~1
出現条件 ➡ ライバル012、013を倒したあとの金、土、日曜日

WIN — —
LOSE — —

029 ハートフルビート／村野誠哉

HI GAMBLER

MITSUBISHI
GALANT
VR-4 TYPE-S P105

Output ➡ 341PS/6000rpm
Torque ➡ 44.4kg-m/4000rpm
Mass ➡ 1466kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ダウンヒル2~6
出現条件 ➡ ライバル016を倒したあとの雨か嵐の日

WIN — 1,000,000CP
LOSE — 1,000,000CP

030

ホットロータリー／大手兼光

HI GAMBLER

MAZDA
RX-7
∞

P103

Output ➡ 280PS/6800rpm
Torque ➡ 33.7kg-m/4400rpm
Mass ➡ 1162kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ヒルクライム8～4
出現条件 ➡ ライバル058、095を倒す

WIN — 2,250,000CP
LOSE — 2,250,000CP

031

フライトビーツ／松橋七菜

LOVERS

Honda
S2000

P101

Output ➡ 310PS/9200rpm
Torque ➡ 25.9kg-m/8000rpm
Mass ➡ 1231kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
FL BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ダウンヒル6～9
出現条件 ➡ ライバル012、013を倒したあとの晴れの金、土曜日

WIN — –
LOSE — –

032

FRベンチマーク／手島輝常

MEDALIST

NISSAN
FAIRLADY Z
VERSION ST

P113

Output ➡ 360PS/6400rpm
Torque ➡ 43.1kg-m/5200rpm
Mass ➡ 1414kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
LF BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ヒルクライム7～3
出現条件 ➡ 晴れの月～金曜日

WIN — –
LOSE — –

033

プライマルヒル／三ツ沢宏

RIVAL

TOYOTA
SUPRA
2.5GT TWIN TURBO R

P124

Output ➡ 406PS/6400rpm
Torque ➡ 48.5kg-m/5200rpm
Mass ➡ 1482kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ヒルクライム9～6
出現条件 ➡ ライバル016を倒す

WIN — MUFFLER V-LINE LEVEL3
LOSE — LEVEL3以上のパーツか258,000CP

034

峠のデリバリー／鈴木健大

SUPPORTER

NISSAN
SILVIA
K'S

P109

Output ➡ 264PS/6400rpm
Torque ➡ 33.0kg-m/4400rpm
Mass ➡ 1182kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
CA BATTLE	10,000PTS	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ヒルクライム7～5
出現条件 ➡ ライバル058、095のいずれかを倒す

WIN — 1,000,000CP
LOSE — 1,000,000CP

035

ストリートオマージュ／城之内裕樹

SUPPORTER

NISSAN
SKYLINE
GTS-t

P111

Output ➡ 263PS/6400rpm
Torque ➡ 32.4kg-m/3200rpm
Mass ➡ 1250kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ヒルクライム8～6
出現条件 ➡ ライバル016を倒す

WIN — 500,000CP
LOSE — 500,000CP

036
レッツ·らGO!／小田原豪

RIVAL

SUBARU
LEGACY TOURING WAGON
GT-B P115

Output ➡ 348PS/6400rpm
Torque ➡ 41.3kg·m/5200rpm
Mass ➡ 1420kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ヒルクライム5～1
出現条件 ➡ ライバル095を倒す

WIN — 475,000CP
LOSE — 475,000CP

037
やまっち／小田原功

RIVAL

NISSAN
SKYLINE
GT-R V SpecII P111

Output ➡ 347PS/6800rpm
Torque ➡ 43.2kg·m/4400rpm
Mass ➡ 1482kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
CA BATTLE	21,000PTS	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ヒルクライム4～1
出現条件 ➡ ライバル016を倒す

WIN — 260,000CP
LOSE — 260,000CP

038
南南西の疾風／古屋久

RIVAL

Mercedes-Benz
190E
2.5-16V SPORTLINE P130

Output ➡ 238PS/6800rpm
Torque ➡ 28.5kg·m/4800rpm
Mass ➡ 1353kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ダウンヒル6～9
出現条件 ➡ ライバル016を倒す

WIN — 240,000CP
LOSE — 240,000CP

039
ジェットビークル／大野沢史郎

RIVAL

SUBARU
FORESTER
CROSS SPORTS P115

Output ➡ 286PS/6000rpm
Torque ➡ 37.8kg·m/4000rpm
Mass ➡ 1383kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ダウンヒル4～8
出現条件 ➡ ライバル058、095のいずれかを倒す

WIN — ENGINE BOXER LEVEL3
LOSE — LEVEL3以上のパーツか745,000CP

040
峠の海賊船／三枝俊之

RIVAL

Honda
ACCORD
EURO R P100

Output ➡ 262PS/8400rpm
Torque ➡ 24.4kg·m/6000rpm
Mass ➡ 1408kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ダウンヒル1～7
出現条件 ➡ ライバル058を倒す

WIN — 175,000CP
LOSE — 175,000CP

041
バリアント井口／井口俊宏

RIVAL

VOLKSWAGEN
GOLF
GTI P133

Output ➡ 150PS/5700rpm
Torque ➡ 21.4kg·m/4600rpm
Mass ➡ 1268kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ダウンヒル1～3
出現条件 ➡ 特別な条件はなし

WIN — 17,000CP
LOSE — 17,000CP

042 スクラッチ／前山祐二

RIVAL

NISSAN
SILVIA
K's AERO SE 電動スーパーハイキャスパッケージ P109

Output ➡ 220PS/6000rpm
Torque ➡ 28.0kg-m/4800rpm
Mass ➡ 1238kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ダウンヒル3～6
出現条件 ➡ 特別な条件はなし

WIN 17,000CP
LOSE 17,000CP

043 秋名君／雪花菜卓実

RIVAL

TOYOTA
TRUENO
GT-APEX P121

Output ➡ 130PS/6600rpm
Torque ➡ 15.2kg-m/5200rpm
Mass ➡ 948kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
CA BATTLE	15,000PTS	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ダウンヒル2～5
出現条件 ➡ 特別な条件はなし

WIN 1,000CP
LOSE 1,000CP

044 伊香保の門番／音羽隆一

RIVAL

NISSAN
CEFIRO
CRUISING P111

Output ➡ 205PS/6400rpm
Torque ➡ 27.0kg-m/3200rpm
Mass ➡ 1374kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ヒルクライム6～3
出現条件 ➡ 特別な条件はなし

WIN 27,000CP
LOSE 27,000CP

045 絶叫5連ターン／前乃兼三

SUPPORTER

TOYOTA
CELICA
GT-FOUR P121

Output ➡ 255PS/6000rpm
Torque ➡ 31.0kg-m/4000rpm
Mass ➡ 1378kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	03:07:500

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ヒルクライム8～5
出現条件 ➡ 特別な条件はなし

WIN 38,000CP
LOSE 38,000CP

046 六連星信徒2号／神崎亮一

TEAM スパイラルスライダーズ

SUBARU
ALCYONE SVX
VL P118

Output ➡ 240PS/6000rpm
Torque ➡ 31.5kg-m/4800rpm
Mass ➡ 1639kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ダウンヒル1～6
出現条件 ➡ ライバル041～045のいずれかを倒したあとの晴れの日

WIN —
LOSE 10,000CP

047 おむすび偏愛舎壱／白金建夫

1vs2 048

TEAM スパイラルスライダーズ

MAZDA
RX-7
∞ P103

Output ➡ 215PS/6500rpm
Torque ➡ 28.0kg-m/4000rpm
Mass ➡ 1213kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ダウンヒル1～6
出現条件 ➡ ライバル041～045のいずれかを倒したあとの晴れの日

WIN —
LOSE 10,000CP

048 グルーヴナイン／川島信彦

1vs2 047

TEAM スパイラルスライダーズ

Honda
CR-X
SiR P099

Output ➡ 160PS/7600rpm
Torque ➡ 15.5kg-m/7000rpm
Mass ➡ 976kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ダウンヒル1～6
出現条件 ➡ ライバル041～045のいずれかを倒したあとの晴れの日

WIN — –
LOSE — 10,000CP

049 トゥルーブレイシス／今城一二三

TEAM LEADER スパイラルスライダーズ

Honda
ACCORD
EURO R P100

Output ➡ 220PS/8000rpm
Torque ➡ 21.0kg-m/6000rpm
Mass ➡ 1378kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ダウンヒル1～6
出現条件 ➡ ライバル041～045のいずれかを倒したあとの晴れの日

WIN — 66,000CP
LOSE — 66,000CP

050 激／刈谷三郎

TEAM 榛名ヒルクライム倶楽部

TOYOTA
CHASER
TOURER V P124

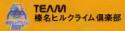
Output ➡ 280PS/6200rpm
Torque ➡ 38.5kg-m/2400rpm
Mass ➡ 1468kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ヒルクライム5～2
出現条件 ➡ ライバル041～045のいずれかを倒す

WIN — –
LOSE — 8,000CP

051 滅／平松幸夫

TEAM 榛名ヒルクライム倶楽部

NISSAN
FAIRLADY Z
2SEATER VERSION S TWIN TURBO P113

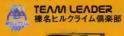
Output ➡ 280PS/6400rpm
Torque ➡ 39.6kg-m/3600rpm
Mass ➡ 1537kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ヒルクライム5～2
出現条件 ➡ ライバル041～045のいずれかを倒す

WIN — –
LOSE — 12,000CP

052 壊／岡崎大典

TEAM LEADER 榛名ヒルクライム倶楽部

NISSAN
SILVIA
spec-R P110

Output ➡ 256PS/6400rpm
Torque ➡ 28.9kg-m/4800rpm
Mass ➡ 1235kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ヒルクライム5～2
出現条件 ➡ ライバル041～045のいずれかを倒す

WIN — 54,000CP
LOSE — 54,000CP

053 ベイビーチャンネル／小島和明

RIVAL

MAZDA
EUNOS ROADSTER
SPECIAL PACKAGE P102

Output ➡ 130PS/6500rpm
Torque ➡ 16.0kg-m/4500rpm
Mass ➡ 997kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ダウンヒル5～9
出現条件 ➡ ライバル049、052のいずれかを倒す

WIN — EUNOS ROADSTER
LOSE — 1,980,000CP

054
子持村グラフィティ／都築進
SUPPORTER

MITSUBISHI
MIRAGE ASTY
RX P105

Output ➡ 175PS/7500rpm
Torque ➡ 17.0kg-m/7000rpm
Mass ➡ 1055kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
LF BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ダウンヒル1～3
出現条件 ➡ ライバル049、052のいずれかを倒す

WIN — 28,000CP
LOSE — 28,000CP

055
倉淵の狂犬／若林輝久
RIVAL

TOYOTA
CELICA
SS-II SUPER STRUT PACKAGE P122

Output ➡ 190PS/7600rpm
Torque ➡ 18.4kg-m/6800rpm
Mass ➡ 1128kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ダウンヒル2～5
出現条件 ➡ ライバル053、054のいずれかを倒す

WIN — 38,000CP
LOSE — 38,000CP

056
ルイ・ルノーの亡霊／抜出菊造
RIVAL

RENAULT
21TURBO P132

Output ➡ 198PS/5200rpm
Torque ➡ 31.8kg-m/3200rpm
Mass ➡ 1282kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	01:26:523

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ヒルクライム5～3
出現条件 ➡ ライバル055を倒す

WIN — MUFFLER STRAIGHT-LINE LEVEL3
LOSE — LEVEL3以上のパーツか225,000CP

057
レッドサイン／馬陸智
RIVAL

ALFA ROMEO
155
Q4 P125

Output ➡ 235PS/6000rpm
Torque ➡ 36.3kg-m/2400rpm
Mass ➡ 1469kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ダウンヒル5～8
出現条件 ➡ ライバル055を倒す

WIN — 42,000CP
LOSE — 42,000CP

058
榛名ガーディアン／玉城伸一
SLASHER

MITSUBISHI
GALANT
VR-4 TYPE-S P105

Output ➡ 341PS/6000rpm
Torque ➡ 44.4kg-m/4000rpm
Mass ➡ 1477kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
FL BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ダウンヒル1～9
出現条件 ➡ ライバル041～052、054～057を倒す NET

WIN — TURBO KIT LEVEL3
LOSE — LEVEL3以上のパーツか380,000CP

059
テールクラッカー／芝一樹
TRICKER

TOYOTA
MR2
1.6G SUPER CHARGER P122

Output ➡ 178PS/6800rpm
Torque ➡ 22.9kg-m/4400rpm
Mass ➡ 1033kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ダウンヒル3～7
出現条件 ➡ 雨の水～日曜日

WIN — 80,000CP
LOSE — 80,000CP

060 オーバーウェイト／伯井弘

TRICKER

MITSUBISHI
GTO
TWIN TURBO MR
P107

Output ➡ 370PS/6000rpm
Torque ➡ 51.9kg·m/2800rpm
Mass ➡ 1555kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ヒルクライム5～1
出現条件 ➡ 第2、第4月曜日

WIN — ENGINE V-LINE LEVEL3
LOSE — LEVEL3以上のパーツか850,000CP

061 マストステア／室井千春

TRICKER

ALFA ROMEO
155
Q4
P125

Output ➡ 236PS/6000rpm
Torque ➡ 36.5kg·m/2400rpm
Mass ➡ 1383kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
CA BATTLE	20,000PTS	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ヒルクライム9～7
出現条件 ➡ ライバル041～043を倒したあとの晴れの土、日曜日

WIN — 70,000CP
LOSE — 70,000CP

062 デスバレーツアー／遠野水喜

TRICKER

FORD
ESCORT
RS COSWORTH
P128

Output ➡ 300PS/6800rpm
Torque ➡ 37.2kg·m/4000rpm
Mass ➡ 1215kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ダウンヒル4～6
出現条件 ➡ ライバル056、057を倒したあとの晴れの火、木、土曜日

WIN — BRAKE LEVEL3
LOSE — LEVEL3以上のパーツか175,000CP

063 PTスバリスト／河本信二

TRICKER

SUBARU
LEGACY
B4 RSK
P116

Output ➡ 349PS/6400rpm
Torque ➡ 42.0kg·m/5200rpm
Mass ➡ 1411kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
LF BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ダウンヒル2～4
出現条件 ➡ 雨の火～木曜日

WIN — ENGINE STRAIGHT-LINE LEVEL3
LOSE — LEVEL3以上のパーツか725,000CP

064 コーナーネイチャー／望月直樹

TRICKER

Honda
NSX-R
P101

Output ➡ 469PS/8400rpm
Torque ➡ 42.0kg·m/6800rpm
Mass ➡ 1103kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
FL BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ダウンヒル1～2
出現条件 ➡ ライバル323を倒す

WIN — MUFFLER STRAIGHT-LINE LEVEL7
LOSE — LEVEL7以上のパーツか845,000CP

065 VIPドリフト／大町久義

TRICKER

NISSAN
LAUREL
CLUB-S
P110

Output ➡ 249PS/6400rpm
Torque ➡ 32.5kg·m/3200rpm
Mass ➡ 1375kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ヒルクライム9～7
出現条件 ➡ ライバル049、052を倒したあとの第1、第3週目の嵐の日

WIN — 55,000CP
LOSE — 55,000CP

066

ハイアップR／山内玲奈

LOVERS

Honda
INTEGRA
TYPE R
P100

Output ➡ 245PS/8800rpm
Torque ➡ 22.0kg-m/6800rpm
Mass ➡ 1076kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
LF BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ヒルクライム7～3

出現条件 ➡ ライバル056、057を倒したあとの晴れか曇りの金、土曜日

WIN — —
LOSE — —

067

マーキュリーダウンヒル／高野純喜

HI GAMBLER

SUBARU
LEGACY
RS
P116

Output ➡ 370PS/6800rpm
Torque ➡ 41.4kg-m/5600rpm
Mass ➡ 1277kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ダウンヒル1～5

出現条件 ➡ ライバル049、052を倒す

WIN — 3,250,000CP
LOSE — 3,250,000CP

068

静寂の湖面／小見川勇作

MEDALIST

TOYOTA
MARK II
TOURER V
P123

Output ➡ 346PS/6000rpm
Torque ➡ 44.6kg-m/4800rpm
Mass ➡ 1394kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
LF BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ダウンヒル6～8

出現条件 ➡ ライバル056、057を倒したあとの雨か嵐の月～水曜日

WIN — —
LOSE — —

069

サーフライン1st／東野照義

TEAM
2BAD

NISSAN
SKYLINE
GTS25t TYPE-M アクティブLSD
P111

Output ➡ 308PS/6800rpm
Torque ➡ 36.1kg-m/4800rpm
Mass ➡ 1260kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ヒルクライム4～1

出現条件 ➡ ライバル058を倒したあとの晴れか曇りの金～土曜日

WIN — —
LOSE — 5,000CP

070

サーフライン2nd／山田泰造

TEAM LEADER
2BAD

NISSAN
SKYLINE
GT-R V spec
P112

Output ➡ 368PS/6800rpm
Torque ➡ 45.2kg-m/4800rpm
Mass ➡ 1458kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ヒルクライム4～1

出現条件 ➡ ライバル058を倒したあとの晴れか曇りの金～土曜日

WIN — CLUTCH LEVEL3
LOSE — LEVEL3以上のパーツか242,000CP

071

ローカルヒーロー／赤堀昌明

RIVAL

MAZDA
RX-7
∞
P103

Output ➡ 280PS/6800rpm
Torque ➡ 33.7kg-m/4400rpm
Mass ➡ 1133kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ヒルクライム9～5

出現条件 ➡ ライバル058を倒したあとの晴れの日

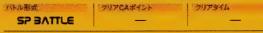
WIN — MUFFLER RE LEVEL3
LOSE — LEVEL3以上のパーツか311,000CP

072 紅メッセンジャー／小杉武

RIVAL

SUBARU
LEGACY BLITZEN
P116

Output ➡ 407PS/6800rpm
Torque ➡ 46.2kg-m/5600rpm
Mass ➡ 1344kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ヒルクライム6~4
出現条件 ➡ ライバル039を倒す

WIN — ENGINE BOXER LEVEL4
LOSE — LEVEL4以上のパーツか1,550,000CP

073 ガタピシ／旭形安生

SUPPORTER

NISSAN
PRIMERA
2.0Te
P110

Output ➡ 192PS/6800rpm
Torque ➡ 22.2kg-m/5200rpm
Mass ➡ 1048kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	00:59:968

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ヒルクライム2~1
出現条件 ➡ ライバル058を倒す

WIN — 375,000CP
LOSE — 375,000CP

074 音速のスパイシー／野口新吾

RIVAL

TOYOTA
MR-S
P123

Output ➡ 203PS/7200rpm
Torque ➡ 22.3kg-m/5200rpm
Mass ➡ 863kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
LF BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ダウンヒル1~3
出現条件 ➡ ライバル058、095を倒したあとの晴れの水～金曜日

WIN — MUFFLER V-LINE LEVEL5
LOSE — LEVEL5以上のパーツか550,000CP

075 フルーツライントリック／横山智昭

RIVAL

FORD
SIERRA
RS COSWORTH
P128

Output ➡ 274PS/6400rpm
Torque ➡ 33.7kg-m/4800rpm
Mass ➡ 1121kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ダウンヒル1~6
出現条件 ➡ ライバル058を倒す

WIN — 190,000CP
LOSE — 190,000CP

076 カウンターレヴ／井ノ原義三

RIVAL

Honda
FIT
W
P098

Output ➡ 86PS/5700rpm
Torque ➡ 12.1kg-m/2800rpm
Mass ➡ 983kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ダウンヒル1~3
出現条件 ➡ 特別な条件はなし

WIN — 16,000CP
LOSE — 16,000CP

077 MICHELLE／原哲也

RIVAL

NISSAN
180SX
TYPE X
P109

Output ➡ 205PS/6000rpm
Torque ➡ 28.0kg-m/4000rpm
Mass ➡ 1231kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
CA BATTLE	9,000PTS	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ダウンヒル4~5
出現条件 ➡ 特別な条件はなし

WIN — 18,000CP
LOSE — 18,000CP

078
ナイトグルーヴ／野中祐二

TEAM
ライズアシャンティ

SUZUKI
SWIFT
SPORT

P118

Output ➡ 115PS/6400rpm
Torque ➡ 14.6kg・m/4100rpm
Mass ➡ 927kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ダウンヒル5～8
出現条件 ➡ ライバル076、077のいずれかを倒したあとの晴れの日

WIN — －
LOSE — 10,000CP

079
ナイトプレッシャー／平野秀典

TEAM
ライズアシャンティ

TOYOTA
MR2
1.6G SUPER CHARGER

P122

Output ➡ 145PS/6400rpm
Torque ➡ 19.0kg・m/4400rpm
Mass ➡ 1057kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ダウンヒル5～8
出現条件 ➡ ライバル076、077のいずれかを倒したあとの晴れの日

WIN — －
LOSE — 10,000CP

080
ナイトスラッシュ／粕谷拓也

TEAM
ライズアシャンティ

Honda
BEAT

P098

Output ➡ 64PS/8100rpm
Torque ➡ 6.1kg・m/7000rpm
Mass ➡ 748kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ダウンヒル5～8
出現条件 ➡ ライバル076、077のいずれかを倒したあとの晴れの日

WIN — －
LOSE — 10,000CP

081
ナイトライズ／小原良介

TEAM LEADER
ライズアシャンティ

NISSAN
SILVIA
K's

P109

Output ➡ 252PS/6000rpm
Torque ➡ 33.6kg・m/4000rpm
Mass ➡ 1152kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ダウンヒル5～8
出現条件 ➡ ライバル076、077のいずれかを倒したあとの晴れの日

WIN — 60,000CP
LOSE — 60,000CP

082
高速のリリック／鈴木克也

RIVAL

Honda
ACCORD
EURO R

P100

Output ➡ 220PS/8000rpm
Torque ➡ 21.0kg・m/6000rpm
Mass ➡ 1378kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ダウンヒル4～8
出現条件 ➡ ライバル076、077のいずれかを倒す

WIN — 23,000CP
LOSE — 23,000CP

083
MDL-TATSU／青柳たつひろ

RIVAL

NISSAN
PRIMERA
2.0Te

P110

Output ➡ 150PS/6400rpm
Torque ➡ 19.0kg・m/4800rpm
Mass ➡ 1180kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	01:45:494

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ダウンヒル5～7
出現条件 ➡ ライバル076、077のいずれかを倒す

WIN — 17,000CP
LOSE — 17,000CP

084
ハイパーグルーブ／松井健
SUPPORTER

MAZDA
AXELA
23S
P102

Output ➡ 171PS/6500rpm
Torque ➡ 21.8kg-m/4000rpm
Mass ➡ 1272kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ダウンヒル2～3
出現条件 ➡ ライバル076、077のいずれかを倒す

WIN — AXELA
LOSE — 2,647,000CP

085
スピリッツB-2／八巻伸也
RIVAL

SUBARU
ALCYONE SVX
VL
P118

Output ➡ 240PS/6000rpm
Torque ➡ 31.5kg-m/4800rpm
Mass ➡ 1636kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ヒルクライム9～7
出現条件 ➡ ライバル076、077のいずれかを倒す

WIN — 23,000CP
LOSE — 23,000CP

086
大沼FRスタイル／小坂直弘
TEAM
日産FRスタイル

NISSAN
LAUREL
CLUB-S
P110

Output ➡ 205PS/6400rpm
Torque ➡ 27.0kg-m/3200rpm
Mass ➡ 1388kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ヒルクライム9～6
出現条件 ➡ ライバル081を倒す

WIN — –
LOSE — 10,000CP

087
小沼FRスタイル／岩井秀光
TEAM
日産FRスタイル

NISSAN
CEFIRO
CRUISING
P111

Output ➡ 205PS/6400rpm
Torque ➡ 27.0kg-m/3200rpm
Mass ➡ 1348kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ヒルクライム9～6
出現条件 ➡ ライバル081を倒す

WIN — –
LOSE — 12,000CP

088
不動大滝FRスタイル／古川誠
TEAM LEADER
日産FRスタイル

NISSAN
SKYLINE
GTS-t
P111

Output ➡ 215PS/6400rpm
Torque ➡ 27.0kg-m/3200rpm
Mass ➡ 1248kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ヒルクライム9～6
出現条件 ➡ ライバル081を倒す

WIN — 54,000CP
LOSE — 54,000CP

089
ドリフトソース／池田仁
RIVAL

MAZDA
RX-7
∞
P103

Output ➡ 215PS/6500rpm
Torque ➡ 28.0kg-m/4000rpm
Mass ➡ 1210kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ダウンヒル1～2
出現条件 ➡ ライバル083～086のいずれかを倒す

WIN — 38,000CP
LOSE — 38,000CP

090
ミステリアス須貝／須貝泰輔

RIVAL

TOYOTA
ALTEZZA
RS 200
P123

Output ➡ 215PS/5800rpm
Torque ➡ 29.3kg-m/3800rpm
Mass ➡ 1350kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	01:20:522

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ダウンヒル7〜9
出現条件 ➡ ライバル083〜086のいずれかを倒す
WIN — 38,000CP
LOSE — 38,000CP

091
ザ・ピンボール／渡辺崇

RIVAL

Mercedes-Benz
C320
P130

Output ➡ 218PS/5700rpm
Torque ➡ 31.6kg-m/3000rpm
Mass ➡ 1549kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ヒルクライム7〜4
出現条件 ➡ ライバル083〜086のいずれかを倒す
WIN — 42,000CP
LOSE — 42,000CP

092
マイナーハッチ／川岡利夫

SUPPORTER

NISSAN
PULSAR
VZ-R N1
P108

Output ➡ 200PS/7800rpm
Torque ➡ 18.5kg-m/7600rpm
Mass ➡ 1095kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	01:55:068

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ヒルクライム4〜1
出現条件 ➡ ライバル083〜086のいずれかを倒す
WIN — 46,000CP
LOSE — 46,000CP

093
まめ／高島豆蜜

SUPPORTER

FORD
FOCUS
RS 2.0i
P127

Output ➡ 268PS/5600rpm
Torque ➡ 37.3kg-m/3600rpm
Mass ➡ 1236kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ダウンヒル6〜9
出現条件 ➡ ライバル089〜092を倒す
WIN — 38,000CP
LOSE — 38,000CP

094
ジャーマントレンド／中平順平

RIVAL

VOLKSWAGEN
Golf
R32
P133

Output ➡ 290PS/6400rpm
Torque ➡ 38.0kg-m/2800rpm
Mass ➡ 1416kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ヒルクライム7〜1
出現条件 ➡ ライバル089〜092を倒す
WIN — 43,000CP
LOSE — 43,000CP

095
孤高の彷徨／栗原英治

SLASHER

TOYOTA
SUPRA
RZ
P124

Output ➡ 349PS/5600rpm
Torque ➡ 55.4kg-m/3600rpm
Mass ➡ 1441kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
LF BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ヒルクライム9〜1
出現条件 ➡ ライバル076〜083、085〜094を倒す NET
WIN — TRANSMISSION LEVEL3
LOSE — LEVEL3以上のパーツか375,000CP

096 ピープラーニング／田川浩一

TRICKER

SUBARU LEGACY RS　P116

Output	407PS/6800rpm
Torque	45.5kg-m/5600rpm
Mass	1290kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ダウンヒル5〜7

出現条件 ➡ ライバル027、095を倒す

WIN — MUFFLER BOXER LEVEL4

LOSE — LEVEL4以上のパーツか315,000CP

097 コンパクトメテオ／岩下直樹

TRICKER

DAIHATSU STORIA X-4　P097

Output	169PS/8000rpm
Torque	16.9kg-m/5200rpm
Mass	829kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	02:05:753

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ダウンヒル4〜8

出現条件 ➡ 曇り、雨、嵐の日

WIN — 70,000CP

LOSE — 70,000CP

098 レッドアイ／飯田和夫

TRICKER

MITSUBISHI GALANT 2.0 DOHC TURBO VR-4　P105

Output	340PS/6400rpm
Torque	40.7kg-m/4000rpm
Mass	1296kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
FL BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜4

出現条件 ➡ ライバル033を倒す

WIN — MUFFLER V-LINE LEVEL4

LOSE — LEVEL4以上のパーツか345,000CP

099 ノーザンライツ／大森和也

TRICKER

SUBARU IMPREZA WRX STi VER VI　P114

Output	368PS/6800rpm
Torque	43.2kg-m/4400rpm
Mass	1220kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
LF BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ヒルクライム9〜7

出現条件 ➡ ライバル143を倒す NET

WIN — ENGINE STRAIGHT-LINE LEVEL5

LOSE — LEVEL5以上のパーツか1,500,000CP

100 ロープレッシャー／岩佐晴彦

TRICKER

SUBARU FORESTER CROSS SPORTS　P115

Output	286PS/6000rpm
Torque	37.8kg-m/4000rpm
Mass	1383kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ヒルクライム7〜5

出現条件 ➡ ライバル082〜085を倒したあとの第1週目の晴れの日

WIN — SUSPENTION LEVEL3

LOSE — LEVEL3以上のパーツか252,000CP

101 ロータリーチャーム／安久津崇

TRICKER

MAZDA RX-7 TYPE RS　P103

Output	360PS/7200rpm
Torque	38.1kg-m/5600rpm
Mass	1230kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ヒルクライム3〜1

出現条件 ➡ ライバル089〜092を倒したあとの晴れの月〜水曜日

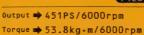
WIN — ENGINE RE LEVEL3

LOSE — LEVEL3以上のパーツか1,000,000CP

102 アウトウニオンR／荒川光

TRICKER

AUDI
RS4 AVANT

P126

Output ➡ 451PS/6000rpm
Torque ➡ 53.8kg-m/6000rpm
Mass ➡ 1567kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	01:40:334

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜4

出現条件 ➡ ライバル076、077を倒したあとの晴れか曇りの土、日曜日

WIN — 85,000CP
LOSE — 85,000CP

103 メーラーデーモン／樋口真理奈

LOVERS

LOTUS
ELISE
111

P128

Output ➡ 152PS/6000rpm
Torque ➡ 19.6kg-m/3600rpm
Mass ➡ 623kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
FL BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ダウンヒル6〜9

出現条件 ➡ ライバル093、094を倒したあとの晴れの火曜日

WIN — –
LOSE — –

104 スィートハニー／秋谷久子

LOVERS

Mercedes-Benz
A190
AVANTGARDE

P130

Output ➡ 177PS/6000rpm
Torque ➡ 23.6kg-m/4400rpm
Mass ➡ 1031kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
FL BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ダウンヒル5〜9

出現条件 ➡ ライバル095を倒す NET

WIN — –
LOSE — –

105 急旋風／大村友之

HI GAMBLER

Honda
S2000

P101

Output ➡ 296PS/8800rpm
Torque ➡ 25.9kg-m/7600rpm
Mass ➡ 1136kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ダウンヒル5〜8

出現条件 ➡ ライバル089〜092を倒す

WIN — 1,750,000CP
LOSE — 1,750,000CP

106 赤城ミッドパワー／井川毅彦

HI GAMBLER

Honda
NSX-R

P101

Output ➡ 344PS/7600rpm
Torque ➡ 34.7kg-m/6000rpm
Mass ➡ 1062kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ヒルクライム3〜1

出現条件 ➡ ライバル089〜092を倒したあとの日、月曜日

WIN — 3,000,000CP
LOSE — 3,000,000CP

107 赤城の赤い壁／山崎龍

HI GAMBLER

FORD
ESCORT
RS COSWORTH

P128

Output ➡ 282PS/6400rpm
Torque ➡ 37.2kg-m/3600rpm
Mass ➡ 1180kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ヒルクライム9〜6

出現条件 ➡ ライバル088を倒したあとの嵐の日、月曜日

WIN — 2,250,000CP
LOSE — 2,250,000CP

108
フレンチフライ／伊勢尚順
MEDALIST

RENAULT CLIO WILLIAMS P133

Output ➡ 179PS/6400rpm
Torque ➡ 21.2kg-m/4400rpm
Mass ➡ 950kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
LF BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ダウンヒル6~9
出現条件 ➡ ライバル058を倒す

WIN — –
LOSE — –

109
GT1／橋詰亮太
MEDALIST

NISSAN SKYLINE GT-R V SpecII P111

Output ➡ 348PS/6800rpm
Torque ➡ 43.4kg-m/4400rpm
Mass ➡ 1328kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
FL BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ヒルクライム3~1
出現条件 ➡ ライバル095を倒したあとの晴れの土、日曜日

WIN — –
LOSE — –

110
やんちゃなアホウ／橋本隆二
TEAM 赤城ブルーサイン

MAZDA RX-7 TYPE RS P103

Output ➡ 396PS/7200rpm
Torque ➡ 41.9kg-m/5600rpm
Mass ➡ 1187kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ダウンヒル5~7
出現条件 ➡ ライバル058、071、095を倒す

WIN — –
LOSE — 20,000CP

111
Drクレバー／橋本隆一
TEAM LEADER 赤城ブルーサイン

MAZDA RX-7 ∞ P103

Output ➡ 306PS/6800rpm
Torque ➡ 36.7kg-m/4400rpm
Mass ➡ 1170kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ダウンヒル5~7
出現条件 ➡ ライバル058、071、095を倒す

WIN — MUFFLER RE LEVEL4
LOSE — LEVEL4以上のパーツか458,000CP

112
いきがる日焼け野郎／石井雅之
RIVAL

NISSAN SILVIA K'S AERO SE 電動スーパーハイキャスパッケージ P109

Output ➡ 315PS/6800rpm
Torque ➡ 36.8kg-m/5200rpm
Mass ➡ 1202kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ヒルクライム5~1
出現条件 ➡ ライバル095を倒したあとの雨か嵐の日

WIN — COOLING MODULE LEVEL4
LOSE — LEVEL4以上のパーツか394,000CP

113
YVどん兵衛／石川大輔
RIVAL

MAZDA RX-7 TYPE RS P103

Output ➡ 499PS/8000rpm
Torque ➡ 46.6kg-m/6400rpm
Mass ➡ 1163kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ダウンヒル1~5
出現条件 ➡ ライバル306を倒したあとの晴れの日

WIN — ENGINE RE LEVEL7
LOSE — LEVEL7以上のパーツか4,975,000CP

114

房総ハワイアン／遊津直哉

RIVAL

SPECIAL
COCKPIT TATEBAYASHI SILVIA
P136

Output ➡ -PS/-rpm
Torque ➡ -kg･m/-rpm
Mass ➡ -kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜3
出現条件 ➡ 特別な条件はなし

WIN — COCKPIT TATEBAYASHI SILVIA
LOSE — SPECIALカテゴリーのクルマか5,810,000CP

115

SR維新軍／栗田健太

RIVAL

NISSAN
PULSAR
GTI-R
P108

Output ➡ 243PS/6400rpm
Torque ➡ 30.4kg･m/4800rpm
Mass ➡ 1016kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム8〜7
出現条件 ➡ 特別な条件はなし

WIN — 65,000CP
LOSE — 65,000CP

116

街道のオオカミ／小見川一

RIVAL

LOTUS
EUROPA SPECIAL
P129

Output ➡ 128PS/6400rpm
Torque ➡ 15.8kg･m/5600rpm
Mass ➡ 641kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
CA BATTLE	20,000PTS	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム3〜2
出現条件 ➡ 特別な条件はなし

WIN — 50,000CP
LOSE — 50,000CP

117

赤い電撃うなぎ／森澤信彦

RIVAL

MITSUBISHI
LANCER
GSR EVOLUTION III
P106

Output ➡ 283PS/6400rpm
Torque ➡ 33.1kg･m/5600rpm
Mass ➡ 1113kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	01:20:588

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル7〜9
出現条件 ➡ 特別な条件はなし

WIN — 75,000CP
LOSE — 75,000CP

118

ウォールヒッツ／大熊進二

RIVAL

NISSAN
SKYLINE
GT-R V SpecII
P111

Output ➡ 291PS/6800rpm
Torque ➡ 37.5kg･m/4400rpm
Mass ➡ 1301kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル3〜5
出現条件 ➡ 特別な条件はなし

WIN — 75,000CP
LOSE — 75,000CP

119

ビンテージスタイル／小島金治

TEAM
ゴッズフェバリット

MINI
MINI
COOPER S
P131

Output ➡ 171PS/6000rpm
Torque ➡ 23.4kg･m/4000rpm
Mass ➡ 1062kg

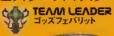
バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル4〜6
出現条件 ➡ 特別な条件はなし

WIN — –
LOSE — 30,000CP

120

コスワースマスター／大山啓次

TEAM LEADER ゴッズフェバリット

FORD
SIERRA
RS COSWORTH P128

Output ➡ 215PS/6000rpm
Torque ➡ 29.2kg-m/4400rpm
Mass ➡ 1098kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル4~6
出現条件 ➡ 特別な条件はなし

WIN — 105,000CP
LOSE — 105,000CP

121

五反田の帝王／渡井義孝

RIVAL

SUBARU
LEGACY TOURING WAGON
GT-B P115

Output ➡ 349PS/6400rpm
Torque ➡ 41.4kg-m/5200rpm
Mass ➡ 1276kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル7~9
出現条件 ➡ ライバル114、117、118のいずれかを倒す

WIN — 110,000CP
LOSE — 110,000CP

122

いろはメモリアル／田中成明

RIVAL

SUBARU
LEGACY TOURING WAGON
GT-B E-TUNEII P116

Output ➡ 349PS/6400rpm
Torque ➡ 42.0kg-m/5200rpm
Mass ➡ 1388kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
CA BATTLE	22,000PTS	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル7~9
出現条件 ➡ ライバル114、117、118のいずれかを倒す

WIN — 115,000CP
LOSE — 115,000CP

123

戦場ヶ原の侍／内田慶市

RIVAL

TOYOTA
MARK II
TOURER V P123

Output ➡ 346PS/6000rpm
Torque ➡ 44.5kg-m/4800rpm
Mass ➡ 1346kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム4~2
出現条件 ➡ ライバル115、116のいずれかを倒す

WIN — 100,000CP
LOSE — 100,000CP

124

明智平の黄昏／奥野慎治

RIVAL

TOYOTA
MARK II
IR-V P124

Output ➡ 343PS/6000rpm
Torque ➡ 46.0kg-m/2400rpm
Mass ➡ 1354kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム8~6
出現条件 ➡ ライバル123を倒す

WIN — 125,000CP
LOSE — 125,000CP

125

ディスカバリーGTR／鍋島茂樹

TEAM MZビッグキャブ

MAZDA
FAMILIA
GT-R P102

Output ➡ 255PS/6400rpm
Torque ➡ 30.5kg-m/4400rpm
Mass ➡ 1037kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル3~4
出現条件 ➡ ライバル120を倒したあとの晴れの日

WIN — —
LOSE — 25,000CP

126 コーナーストレンジャー／星野諄一

TEAM MZビッグキャブ

MAZDA RX-7 ∞ P103

Output	262PS/6400rpm
Torque	33.5kg-m/4000rpm
Mass	1072kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル3～4

出現条件 ➡ ライバル120を倒したあとの晴れの日

WIN — —

LOSE — 26,000CP

127 お髭・前田／前田英樹

TEAM MZビッグキャブ

MAZDA RX-8 TYPE S P104

Output	294PS/8800rpm
Torque	25.1kg-m/5600rpm
Mass	1189kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル3～4

出現条件 ➡ ライバル120を倒したあとの晴れの日

WIN — —

LOSE — 24,000CP

128 アストラルプレーン／鈴木新

TEAM LEADER MZビッグキャブ

MAZDA RX-7 TYPE RS P103

Output	343PS/6800rpm
Torque	38.4kg-m/5200rpm
Mass	1096kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル3～4

出現条件 ➡ ライバル120を倒したあとの晴れの日

WIN — AIR CLEANER LEVEL4

LOSE — LEVEL4以上のパーツかCP

129 カモ／梶原仁

RIVAL

NISSAN SKYLINE GTS25t TYPE-M アクティブLSD P111

Output	307PS/6800rpm
Torque	36.1kg-m/4800rpm
Mass	1281kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル1～4

出現条件 ➡ ライバル121、122を倒す

WIN — 175,000CP

LOSE — 175,000CP

130 ボクサーレボ／江口幸治

TEAM ダーティサウス

SUBARU LEGACY BLITZEN P116

Output	349PS/6400rpm
Torque	42.0kg-m/5200rpm
Mass	1263kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム7～3

出現条件 ➡ ライバル124、129を倒す

WIN — —

LOSE — 15,000CP

131 嘆きのSIX STAR／岡野健次朗

TEAM LEADER ダーティサウス

SUBARU LEGACY B4 RSK P116

Output	349PS/6400rpm
Torque	42.0kg-m/5200rpm
Mass	1345kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム7～3

出現条件 ➡ ライバル124、129を倒す

WIN — 150,000CP

LOSE — 150,000CP

132 ポルノ鈴木／鈴木タカヨシ

SUPPORTER

ASL
GARAIYA
P097

Output ➡ 257PS/8000rpm
Torque ➡ 24.5kg・m/5600rpm
Mass ➡ 891kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	00:42:424

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム2
出現条件 ➡ ライバル129、131のいずれかを倒す

WIN — 200,000CP
LOSE — 200,000CP

133 ヘビーテイル／北川直明

SUPPORTER

MITSUBISHI
STARION
GSR-VR
P107

Output ➡ 241PS/5200rpm
Torque ➡ 39.4kg・m/3600rpm
Mass ➡ 1182kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル8～9
出現条件 ➡ ライバル129、131のいずれかを倒す

WIN — STARION GSR-VR
LOSE — 3,693,000CP

134 凍てつく吐息／三柴丈典

SUPPORTER

FORD
FOCUS
RS 2.0i
P127

Output ➡ 287PS/6000rpm
Torque ➡ 37.2kg・m/4000rpm
Mass ➡ 1155kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム7～6
出現条件 ➡ ライバル129、131のいずれかを倒す

WIN — 225,000CP
LOSE — 225,000CP

135 グローバルウィナー／岡本弘幸

SLASHER

AUDI
RS6 AVANT
P126

Output ➡ 651PS/6400rpm
Torque ➡ 75.5kg・m/6000rpm
Mass ➡ 1777kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
FL BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル1～9
出現条件 ➡ ライバル115～124、129～132、134を倒す NET

WIN — CLUTCH LEVEL4
LOSE — LEVEL4以上のパーツか379,000CP

136 ソウルフルいろは／折本昌英

TRICKER

Honda
NSX-R
P101

Output ➡ 448PS/8000rpm
Torque ➡ 43.2kg・m/6000rpm
Mass ➡ 1132kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
LF BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル6～9
出現条件 ➡ ライバル074、135を倒す

WIN — MUFFLER V-LINE LEVEL6
LOSE — LEVEL6以上のパーツか745,000CP

137 ダークナイツ／松尾勝哉

TRICKER

NISSAN
SKYLINE
25GT TURBO
P112

Output ➡ 404PS/6800rpm
Torque ➡ 48.8kg・m/3600rpm
Mass ➡ 1221kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム7～4
出現条件 ➡ ライバル121～124を倒す NET

WIN — MUFFLER STRAIGHT-LINE LEVEL4
LOSE — LEVEL4以上のパーツか300,000CP

138

IT-FR／金澤明

TRICKER

Honda
S2000
P101

Output ➡ 306PS/9200rpm
Torque ➡ 25.5kg･m/8000rpm
Mass ➡ 1217kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
CA BATTLE	20,000PTS	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル6～7
出現条件 ➡ 嵐の日

WIN ― 100,000CP
LOSE ― 100,000CP

139

アルフィスタVOL1／奥村敏

TRICKER

ALFA ROMEO
147
GTA
P125

Output ➡ 301PS/6400rpm
Torque ➡ 39.2kg･m/5200rpm
Mass ➡ 1211kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル5～6
出現条件 ➡ ライバル121～124を倒したあとの晴れの水曜日

WIN ― ENGINE V-LINE LEVEL4
LOSE ― LEVEL4以上のパーツか1,720,000CP

140

WRCスター／江澤賢一

TRICKER

TOYOTA
CELICA
GT-FOUR
P121

Output ➡ 358PS/6400rpm
Torque ➡ 41.0kg･m/4400rpm
Mass ➡ 1204kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム7～3
出現条件 ➡ ライバル129を倒したあとの雨、嵐の日～火曜日

WIN ― SUSPENTION LEVEL4
LOSE ― LEVEL4以上のパーツか350,000CP

141

ワゴンカウンター／今井義裕

TRICKER

TOYOTA
CALDINA
GT-FOUR Nエディション
P122

Output ➡ 341PS/6800rpm
Torque ➡ 39.7kg･m/4800rpm
Mass ➡ 1282kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	01:14:880

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム2～1
出現条件 ➡ 曇りの日

WIN ― 110,000CP
LOSE ― 110,000CP

142

ハイパーエキゾースト／緒方理

TRICKER

MAZDA
RX-7
TYPE RS
P103

Output ➡ 396PS/7200rpm
Torque ➡ 41.9kg･m/5600rpm
Mass ➡ 1103kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム7～3
出現条件 ➡ ライバル121～124を倒したあとの晴れの金～日曜日

WIN ― ENGINE RE LEVEL4
LOSE ― LEVEL4以上のパーツか2,250,000CP

143

ヒルプリースト／村田昌之

TRICKER

NISSAN
PULSAR
GTI-R
P108

Output ➡ 335PS/6800rpm
Torque ➡ 38.4kg･m/5200rpm
Mass ➡ 1054kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム9～4
出現条件 ➡ ライバル121～124を倒したあとの雨、嵐の月～水曜日

WIN ― ENGINE STRAIGHT-LINE LEVEL4
LOSE ― LEVEL4以上のパーツか980,000CP

144
スペシャリティドラッグ／横井健人

TRICKER

ALFA ROMEO
156
P125

Output ➡ 280PS/7600rpm
Torque ➡ 28.4kg-m/5600rpm
Mass ➡ 1244kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム7～4
出現条件 ➡ ライバル121～124を倒したあとの曇り、雨、嵐の木、金曜日
WIN — BRAKE LEVEL4
LOSE — LEVEL4以上のパーツか182,000CP

145
ブラッディーキャブ／池田英子

LOVERS

Mercedes-Benz
190E
2.5-16V EVOLUTION I
P129

Output ➡ 286PS/7200rpm
Torque ➡ 30.4kg-m/6000rpm
Mass ➡ 1248kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル2～7
出現条件 ➡ ライバル121～124を倒したあとの晴れの火、水曜日
WIN — –
LOSE — –

146
レッドホットハッチ／高山瑞穂

LOVERS

NISSAN
MARCH
G#
P107

Output ➡ 145PS/6800rpm
Torque ➡ 17.2kg-m/5200rpm
Mass ➡ 725kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
LF BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル6～9
出現条件 ➡ ライバル178を倒したあとの金、土曜日
WIN — –
LOSE — –

147
テーゲーリョーコ／国松涼子

LOVERS

ALFA ROMEO
156
GTA
P125

Output ➡ 354PS/6800rpm
Torque ➡ 42.6kg-m/5600rpm
Mass ➡ 1254kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル1～4
出現条件 ➡ ライバル135を倒したあとの晴れ、曇りの日～火曜日
WIN — –
LOSE — –

148
トライバル／松島伝一

HI GAMBLER

TOYOTA
SUPRA
RZ
P124

Output ➡ 373PS/6000rpm
Torque ➡ 55.3kg-m/4000rpm
Mass ➡ 1318kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	01:47:845

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル1～3
出現条件 ➡ ライバル135を倒す
WIN — 3,250,000CP
LOSE — 3,250,000CP

149
デスギミック／塩見文浩

HI GAMBLER

Honda
NSX-R
P101

Output ➡ 354PS/7600rpm
Torque ➡ 36.0kg-m/5600rpm
Mass ➡ 1111kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム9
出現条件 ➡ ライバル121～124を倒したあとの嵐の日
WIN — 3,500,000CP
LOSE — 3,500,000CP

150
俊足の槍／山路浩三郎

NEDAUST

MITSUBISHI
LANCER
GSR EVOLUTION VIII P106

Output ➡ 407PS/6800rpm
Torque ➡ 52.6kg·m/4000rpm
Mass ➡ 1268kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
FL BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム7〜4
出現条件 ➡ ライバル135を倒す

WIN —
LOSE —

151
華厳の熱風／安達敏竜

NEDAUST

NISSAN
SKYLINE
25GT TURBO P112

Output ➡ 405PS/6800rpm
Torque ➡ 48.9kg·m/3600rpm
Mass ➡ 1275kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
FL BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル3〜4
出現条件 ➡ ライバル132〜134を倒したあとの晴れの月、水、金曜日

WIN —
LOSE —

152
ゴッドシフトの文太／藤之木文太

TRICKER

SUBARU
IMPREZA
WRX STi P114

Output ➡ 561PS/6800rpm
Torque ➡ 64.3kg·m/5600rpm
Mass ➡ 1201kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
LF BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜9
出現条件 ➡ ライバル304を倒す

WIN MUFFLER BOXER LEVEL8
LOSE LEVEL8以上のパーツか1,112,000CP

153
青い竜／高田茂

TEAM ジェイルエンペラー

MITSUBISHI
LANCER
GSR EVOLUTION VI P106

Output ➡ 369PS/6800rpm
Torque ➡ 46.9kg·m/4000rpm
Mass ➡ 1313kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム6〜5
出現条件 ➡ ライバル135を倒す

WIN —
LOSE 25,000CP

154
白い竜／岩本誠

TEAM ジェイルエンペラー

MITSUBISHI
LANCER
GSR EVOLUTION VI P106

Output ➡ 370PS/6800rpm
Torque ➡ 45.7kg·m/4000rpm
Mass ➡ 1249kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム6〜5
出現条件 ➡ ライバル135を倒す

WIN —
LOSE 25,000CP

155
黒い竜／藤田圭一

TEAM LEADER ジェイルエンペラー

MITSUBISHI
LANCER
GSR EVOLUTION III P106

Output ➡ 348PS/6800rpm
Torque ➡ 37.8kg·m/6000rpm
Mass ➡ 1090kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム6〜5
出現条件 ➡ ライバル135を倒す

WIN 1,050,000CP
LOSE 1,050,000CP

156 サンタアガタの猛牛／原毅彦

SUPPORTER

LOTUS
EXIGE
P129

Output ➡ 239PS/8000rpm
Torque ➡ 22.4kg・m/5600rpm
Mass ➡ 632kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
CA BATTLE	43,000PTS	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル2~5
出現条件 ➡ ライバル135を倒す

WIN — 375,000CP
LOSE — 375,000CP

157 バナナ555／亀山宏行

RIVAL

SUBARU
IMPREZA WAGON
WRX STi VER VI
P114

Output ➡ 406PS/6800rpm
Torque ➡ 47.6kg・m/4400rpm
Mass ➡ 1178kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル5~7
出現条件 ➡ ライバル072を倒す

WIN — ENGINE BOXER LEVEL5
LOSE — LEVEL5以上のパーツか2,280,000CP

158 ブリティシュ坂口／坂口剛

RIVAL

MINI
MINI
COOPER S
P131

Output ➡ 216PS/6400rpm
Torque ➡ 24.8kg・m/4400rpm
Mass ➡ 1142kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル1~2
出現条件 ➡ 特別な条件はなし

WIN — MINI COOPER S
LOSE — 3,640,000CP

159 1600マニア／榎本雄太

RIVAL

FORD
PUMA
P128

Output ➡ 129PS/6400rpm
Torque ➡ 16.1kg・m/4400rpm
Mass ➡ 1074kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル4
出現条件 ➡ 特別な条件はなし

WIN — 50,000CP
LOSE — 50,000CP

160 N.O-R／宮崎徳明

RIVAL

NISSAN
PULSAR
GTI-R
P108

Output ➡ 240PS/6400rpm
Torque ➡ 30.2kg・m/4800rpm
Mass ➡ 1075kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	01:02:058

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル6~7
出現条件 ➡ 特別な条件はなし

WIN — 75,000CP
LOSE — 75,000CP

161 日光プレミアム／松田達磨

RIVAL

SPECIAL
SARD MR-S
P137

Output ➡ -PS/-rpm
Torque ➡ -kg・m/-rpm
Mass ➡ -kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
CA BATTLE	32,000PTS	—

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム6~4
出現条件 ➡ 特別な条件はなし

WIN — SARD MR-S
LOSE — SPECIALカテゴリーのクルマか4,340,000CP

162

ホワイトレボリューション／金寿彦

SUPPORTER

TOYOTA
SUPRA
RZ
P124

Output ➡ 348PS/5600rpm
Torque ➡ 55.3kg･m/3600rpm
Mass ➡ 1405kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	―	―

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム2~1
出現条件 ➡ 特別な条件はなし

WIN ― 100,000CP
LOSE ― 100,000CP

163

YMDスパイ／佐々木祐彦

TEAM
真･首都高第一部隊

NISSAN
BLUEBIRD
SSS-R
P108

Output ➡ 233PS/6400rpm
Torque ➡ 29.5kg･m/4400rpm
Mass ➡ 1079kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	―	―

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル7~9
出現条件 ➡ ライバル159、160を倒したあとの晴れの日

WIN ― ―
LOSE ― 20,000CP

164

ニセアキラ／島博晃

TEAM
真･首都高第一部隊

NISSAN
SILVIA
K'S AERO SE 電動スーパーハイキャスパッケージ
P109

Output ➡ 272PS/6400rpm
Torque ➡ 33.7kg･m/4800rpm
Mass ➡ 1125kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	―	―

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル7~9
出現条件 ➡ ライバル159、160を倒したあとの晴れの日

WIN ― ―
LOSE ― 30,000CP

165

クラヴ小石河／能登啓太

TEAM
真･首都高第一部隊

SUBARU
LEGACY WAGON
2.0GT spec.B
P117

Output ➡ 340PS/6400rpm
Torque ➡ 42.1kg･m/2800rpm
Mass ➡ 1345kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	―	―

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル7~9
出現条件 ➡ ライバル159、160を倒したあとの晴れの日

WIN ― ―
LOSE ― 23,000CP

166

物欲デスメタル／吉永隆一

TEAM LEADER
真･首都高第一部隊

MITSUBISHI
GTO
TWIN TURBO MR
P107

Output ➡ 346PS/6000rpm
Torque ➡ 52.0kg･m/2400rpm
Mass ➡ 1499kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	―	―

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル7~9
出現条件 ➡ ライバル159、160を倒したあとの晴れの日

WIN ― 300,000CP
LOSE ― 300,000CP

167

カブリオスタイル／大田原幸司

TEAM
誉田倶楽部

Honda
S2000
P101

Output ➡ 296PS/8800rpm
Torque ➡ 25.8kg･m/7600rpm
Mass ➡ 1163kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	―	―

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム8~4
出現条件 ➡ ライバル161、162のいずれかを倒す

WIN ― ―
LOSE ― 35,000CP

168

ミッド爆音スタイル／生島信次

Honda
NSX-R
P101

- Output ➡ 325PS/7600rpm
- Torque ➡ 34.5kg・m/5600rpm
- Mass ➡ 1177kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム8〜4
出現条件 ➡ ライバル161、162のいずれかを倒す

WIN — 177,000CP
LOSE — 177,000CP

169

アルフィスタVOL2／東瀬耕太郎

RIVAL

ALFA ROMEO
145
QuadriFoglio
P126

- Output ➡ 208PS/7200rpm
- Torque ➡ 24.4kg・m/4400rpm
- Mass ➡ 1179kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル6〜8
出現条件 ➡ ライバル158〜160のいずれかを倒す

WIN — 100,000CP
LOSE — 100,000CP

170

A/M/G/1／濱屋一男

RIVAL

Mercedes-Benz
CLK55
AMG
P131

- Output ➡ 472PS/6000rpm
- Torque ➡ 60.5kg・m/4800rpm
- Mass ➡ 1552kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル3〜5
出現条件 ➡ ライバル158〜160のいずれかを倒す

WIN — 190,000CP
LOSE — 190,000CP

171

ザワークラウト／熊谷晋

RIVAL

VOLKSWAGEN
Golf
R32
P133

- Output ➡ 308PS/6800rpm
- Torque ➡ 38.0kg・m/3200rpm
- Mass ➡ 1330kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	00:59:963

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜2
出現条件 ➡ ライバル158〜160のいずれかを倒す

WIN — 150,000CP
LOSE — 150,000CP

172

マストボクサー4／富田和志

RIVAL

SUBARU
LEGACY
B4 RSK
P116

- Output ➡ 370PS/6800rpm
- Torque ➡ 42.0kg・m/5600rpm
- Mass ➡ 1393kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム5〜1
出現条件 ➡ ライバル161、162のいずれかを倒す

WIN — 200,000CP
LOSE — 200,000CP

173

アンセム-B／町田直樹

RIVAL

MAZDA
RX-7
TYPE RS
P103

- Output ➡ 361PS/7200rpm
- Torque ➡ 38.2kg・m/5600rpm
- Mass ➡ 1141kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム9〜4
出現条件 ➡ ライバル161、162のいずれかを倒す

WIN — 195,000CP
LOSE — 195,000CP

174

ナイトノクターナル／高木律男

RIVAL

MITSUBISHI
LANCER
GSR EVOLUTION VI
P106

Output ➡ 370PS/6800rpm
Torque ➡ 45.7kg·m/4000rpm
Mass ➡ 1270kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
CA BATTLE	18,000PTS	—

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム4~2
出現条件 ➡ ライバル161、162のいずれかを倒す

WIN — 250,000CP
LOSE — 250,000CP

175

いが／五十嵐ムダイ

SUPPORTER

Honda
S2000
P101

Output ➡ 310PS/9200rpm
Torque ➡ 25.9kg·m/8000rpm
Mass ➡ 1175kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル1~4
出現条件 ➡ ライバル171、174を倒す

WIN — 190,000CP
LOSE — 190,000CP

176

SSSスター／草刈玄

SUPPORTER

NISSAN
BLUEBIRD
SSS-R
P108

Output ➡ 247PS/6800rpm
Torque ➡ 29.5kg·m/4800rpm
Mass ➡ 1026kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム5~3
出現条件 ➡ ライバル171、174を倒す

WIN — 210,000CP
LOSE — 210,000CP

177

いろは魂／R.デハート

RIVAL

MITSUBISHI
LANCER
GSR EVOLUTION III
P106

Output ➡ 346PS/6800rpm
Torque ➡ 37.5kg·m/6000rpm
Mass ➡ 1081kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	01:22:332

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル4~5
出現条件 ➡ ライバル175、176を倒す

WIN — 250,000CP
LOSE — 250,000CP

178

メルセデスプレミアム／竜ヶ崎亮

SLASHER

Mercedes-Benz
190E
2.5-16V EVOLUTION II
P129

Output ➡ 341PS/8000rpm
Torque ➡ 32.0kg·m/6800rpm
Mass ➡ 1235kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
LF BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル1~9
出現条件 ➡ ライバル159、160、162~177を倒す NET

WIN — REINFORCE LEVEL5
LOSE — LEVEL5以上のパーツか725,000CP

179

インディアアリー／佐々木卓馬

TRICKER

NISSAN
SILVIA
spec-R
P110

Output ➡ 320PS/7200rpm
Torque ➡ 33.7kg·m/5200rpm
Mass ➡ 1087kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル2~3
出現条件 ➡ 雨の月、水、金曜日

WIN — 100,000CP
LOSE — 100,000CP

180 エンスーシュガー／佐藤弘明

TRICKER

LOTUS **ELISE** 111 P128

- Output ➡ 151PS/6000rpm
- Torque ➡ 19.6kg・m/3600rpm
- Mass ➡ 594kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

- 出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム8〜7
- 出現条件 ➡ 晴れの土〜月曜日
- WIN — 75,000CP
- LOSE — 75,000CP

181 DCテスタメント／細貝茂

TRICKER

MAZDA **RX-7** TYPE RS P103

- Output ➡ 419PS/7600rpm
- Torque ➡ 42.0kg・m/6000rpm
- Mass ➡ 1176kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
FL BATTLE	—	—

- 出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル6〜9
- 出現条件 ➡ ライバル175、176を倒したあとの晴れの土、日曜日
- WIN — MUFFLER RE LEVEL5
- LOSE — LEVEL5以上のパーツか726,000CP

182 ヘビーメルトダウン／増原寛

TRICKER

MITSUBISHI **GTO** TWIN TURBO MR P107

- Output ➡ 403PS/6000rpm
- Torque ➡ 56.6kg・m/2800rpm
- Mass ➡ 1458kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

- 出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム3〜1
- 出現条件 ➡ ライバル175、176を倒したあとの曇りの日
- WIN — TURBO KIT LEVEL4
- LOSE — LEVEL4以上のパーツか500,000CP

183 滅びゆく影／新庄祐馬

TRICKER

NISSAN **SKYLINE** 25GT TURBO P112

- Output ➡ 425PS/7200rpm
- Torque ➡ 48.6kg・m/4000rpm
- Mass ➡ 1258kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
FL BATTLE	—	—

- 出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム6〜4
- 出現条件 ➡ ライバル099を倒したあとの曇り、雨、嵐の月、水、金曜日
- WIN — ENGINE STRAIGHT-LINE LEVEL6
- LOSE — LEVEL6以上のパーツか2,485,000CP

184 残虐なる追跡者／土田悟史

TRICKER

TOYOTA **CHASER** TOURER V P124

- Output ➡ 465PS/6800rpm
- Torque ➡ 55.0kg・m/3200rpm
- Mass ➡ 1380kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	01:04:160

- 出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜2
- 出現条件 ➡ ライバル158〜162を倒したあとの晴れの月〜金曜日
- WIN — TRANSMISSION LEVEL4
- LOSE — LEVEL4以上のパーツか500,000CP

185 クルーシャルドリフター／小林輝一郎

TRICKER

SUBARU **LEGACY** 2.0GT spec.B P117

- Output ➡ 524PS/7600rpm
- Torque ➡ 54.2kg・m/4000rpm
- Mass ➡ 1248kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

- 出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル7〜9
- 出現条件 ➡ ライバル135、157、178を倒す NET
- WIN — ENGINE BOXER LEVEL6
- LOSE — LEVEL6以上のパーツか3,000,000CP

186 ハイプレッシャー／杉山栄

TRICKER

NISSAN
SKYLINE COUPE
350GT
P113

Output ➡ 396PS/6400rpm
Torque ➡ 47.5kg・m/5200rpm
Mass ➡ 1459kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
LF BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル3〜5
出現条件 ➡ ライバル136、178を倒したあとの晴れの金〜日曜日

WIN — MUFFLER V-LINE LEVEL7
LOSE — LEVEL7以上のパーツか1,000,000CP

187 Rハイランダー／八谷恭介

TRICKER

NISSAN
SKYLINE
GT-R V Spec
P112

Output ➡ 401PS/6800rpm
Torque ➡ 49.2kg・m/4800rpm
Mass ➡ 1339kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム5〜2
出現条件 ➡ ライバル135、139、178を倒す

WIN — ENGINE V-LINE LEVEL5
LOSE — LEVEL5以上のパーツか2,625,000CP

188 クイックマウス／三浦綾子

LOVERS

Honda
CR-X
SiR
P099

Output ➡ 215PS/8000rpm
Torque ➡ 19.8kg・m/7600rpm
Mass ➡ 890kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル2〜5
出現条件 ➡ ライバル166、168を倒したあとの曇り、雨の金、土曜日

WIN — —
LOSE — —

189 バッカスクィーン／藤堂三咲

LOVERS

NISSAN
FAIRLADY Z
VERSION ST
P113

Output ➡ 360PS/6400rpm
Torque ➡ 43.1kg・m/5200rpm
Mass ➡ 1346kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
LF BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル7〜9
出現条件 ➡ ライバル175、177を倒したあとの晴れの土、日曜日

WIN — —
LOSE — —

190 ビートスライス／高田優美

LOVERS

SUBARU
IMPREZA
WRX STi
P114

Output ➡ 425PS/7200rpm
Torque ➡ 49.5kg・m/4800rpm
Mass ➡ 1311kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
FL BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム7〜4
出現条件 ➡ ライバル135、178を倒したあとの晴れの日、月曜日

WIN — —
LOSE — —

191 ガラスのハイヒール／長谷川京香

LOVERS

AUDI
TT Coupe
1.8T quattro
P127

Output ➡ 341PS/6800rpm
Torque ➡ 37.2kg・m/6400rpm
Mass ➡ 1278kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜5
出現条件 ➡ ライバル178を倒したあとの晴れの金〜日曜日

WIN — —
LOSE — —

192
いろは坂ツアー／佐々岡真司
HI GAMBLER

NISSAN
SKYLINE
GT-R V SpecII
P112

- Output ➡ 402PS/7200rpm
- Torque ➡ 52.4kg·m/4800rpm
- Mass ➡ 1365kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム6〜4
出現条件 ➡ 雨、嵐の日

WIN — 4,400,000CP
LOSE — 4,400,000CP

193
SUVベースメーカー／原伸次
HI GAMBLER

SUBARU
FORESTER
S/tb STi II
P115

- Output ➡ 389PS/7200rpm
- Torque ➡ 45.0kg·m/4800rpm
- Mass ➡ 1239kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル6〜9
出現条件 ➡ 金〜日曜日

WIN — 1,500,000CP
LOSE — 1,500,000CP

194
軽挙妄動ドリフト／穂崎宏英
TRICKER

SUBARU
LEGACY
2.0GT spec.B
P117

- Output ➡ 390PS/6800rpm
- Torque ➡ 45.5kg·m/3200rpm
- Mass ➡ 1247kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム8〜3
出現条件 ➡ ライバル096を倒す

WIN — MUFFLER BOXER LEVEL5
LOSE — LEVEL5以上のパーツか488,000CP

195
華厳トゥルーパー／山内泰幸
HI GAMBLER

NISSAN
PRIMERA
20V
P110

- Output ➡ 211PS/6800rpm
- Torque ➡ 26.1kg·m/4400rpm
- Mass ➡ 1173kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル4〜8
出現条件 ➡ ライバル158〜162を倒す

WIN — 1,100,000CP
LOSE — 1,100,000CP

196
峠の女郎花／樋沢達彦
MEDALIST

MAZDA
RX-8
TYPE S
P104

- Output ➡ 310PS/9200rpm
- Torque ➡ 25.3kg·m/6000rpm
- Mass ➡ 1217kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
FL BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル2〜5
出現条件 ➡ ライバル135を倒す

WIN — —
LOSE — —

197
RBの系譜／只見弘樹
TEAM ハーツオブメン
HOM HEARTS OF MEN

NISSAN
SKYLINE
GTS-t
P111

- Output ➡ 278PS/6800rpm
- Torque ➡ 32.2kg·m/3600rpm
- Mass ➡ 1180kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム4〜2
出現条件 ➡ ライバル178を倒したあとの月〜水曜日

WIN — —
LOSE — 15,000CP

198

GTの系譜／山田健三

TEAM ハーツオブメン

NISSAN
SKYLINE
GT-R V SpecII P111

Output	365PS/7200rpm
Torque	43.0kg・m/4800rpm
Mass	1380kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム4〜2
出現条件 ➡ ライバル178を倒したあとの月〜水曜日
WIN — —
LOSE — 30,000CP

199

Rの系譜／椎名透

TEAM LEADER ハーツオブメン

NISSAN
SKYLINE
GT-R V Spec P112

Output	397PS/6800rpm
Torque	48.7kg・m/4800rpm
Mass	1388kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ヒルクライム4〜2
出現条件 ➡ ライバル178を倒したあとの月〜水曜日
WIN — 1,200,000CP
LOSE — 1,200,000CP

200

もみじスラッシュ／岡本真吉

TEAM ALL4LOVE

TOYOTA
CELICA
SS-II SUPER STRUT PACKAGE P122

Output	224PS/8000rpm
Torque	21.0kg・m/7200rpm
Mass	1001kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル5〜9
出現条件 ➡ ライバル178を倒したあとの木〜土曜日
WIN — —
LOSE — 45,000CP

201

中善寺の水深／豊岡哲

TEAM ALL4LOVE

TOYOTA
SUPRA
2.5GT TWIN TURBO R P124

Output	373PS/6400rpm
Torque	44.6kg・m/5200rpm
Mass	1312kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル5〜9
出現条件 ➡ ライバル178を倒したあとの木〜土曜日
WIN — 600,000CP
LOSE — 600,000CP

202

六連星信徒3号／本間信策

RIVAL

SUBARU
IMPREZA
WRX STi VER VI P114

Output	369PS/6800rpm
Torque	43.3kg・m/4400rpm
Mass	1146kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜4
出現条件 ➡ 特別な条件はなし
WIN — 250,000CP
LOSE — 250,000CP

203

筋肉少年隊員総長／大郷院雷鬼

SUPPORTER

TOYOTA
TRUENO
GT-APEX P121

Output	162PS/7200rpm
Torque	17.7kg・m/5600rpm
Mass	856kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ダウンヒル5〜8
出現条件 ➡ 特別な条件はなし
WIN — 75,000CP
LOSE — 75,000CP

204

ドリフトパフォーム／長谷川晴彦

RIVAL

NISSAN
SKYLINE
25GT TURBO P112

Output ➡ 368PS/6800rpm
Torque ➡ 44.5kg・m/3600rpm
Mass ➡ 1317kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	00:16:201

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ダウンヒル3
出現条件 ➡ 特別な条件はなし

WIN — 300,000CP
LOSE — 300,000CP

205

ふーみん／永田文彦

RIVAL

TOYOTA
CELICA
SS-II SUPER STRUT PACKAGE P122

Output ➡ 223PS/8000rpm
Torque ➡ 20.8kg・m/7200rpm
Mass ➡ 1088kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ヒルクライム9~7
出現条件 ➡ 特別な条件はなし

WIN — CELICA SS-II SUPER STRUT PACKAGE
LOSE — 3,212,000CP

206

インディーA／笠原涼

RIVAL

NISSAN
SKYLINE
GT-R V Spec P112

Output ➡ 404PS/6800rpm
Torque ➡ 49.6kg・m/4800rpm
Mass ➡ 1341kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
CA BATTLE	20,000PTS	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ヒルクライム8~5
出現条件 ➡ 特別な条件はなし

WIN — 275,000CP
LOSE — 275,000CP

207

ナイトレクイエム／増田泰寿

RIVAL

SPECIAL
FUJITSUBO IMPREZA P136

Output ➡ -PS/-rpm
Torque ➡ -kg・m/-rpm
Mass ➡ -kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ヒルクライム3~1
出現条件 ➡ 特別な条件はなし

WIN — FUJITSUBO IMPREZA
LOSE — SPECIALカテゴリーのクルマから5,740,000CP

208

アイラブマーチ／菊地直子

TEAM シックスティーセカンズ

NISSAN
MARCH
G# P107

Output ➡ 135PS/6800rpm
Torque ➡ 16.0kg・m/5200rpm
Mass ➡ 727kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ダウンヒル1~4
出現条件 ➡ ライバル202~204のいずれかを倒したあとの晴れの日

WIN — —
LOSE — 15,000CP

209

ブラッディサターン／中村智陽

TEAM シックスティーセカンズ

RENAULT
CLIO
WILLIAMS P133

Output ➡ 221PS/7200rpm
Torque ➡ 23.3kg・m/5200rpm
Mass ➡ 890kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ダウンヒル1~4
出現条件 ➡ ライバル202~204のいずれかを倒したあとの晴れの日

WIN — —
LOSE — 30,000CP

210 MJ／唐沢大富

TEAM シックスティーセカンズ

PEUGEOT
206
S 16 P132

Output ➡ 207PS/6400rpm
Torque ➡ 25.4kg-m/4800rpm
Mass ➡ 974kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ダウンヒル1～4
出現条件 ➡ ライバル202～204のいずれかを倒したあとの晴れの日

WIN — －
LOSE — 45,000CP

211 湾岸の凶／中川直人

TEAM LEADER シックスティーセカンズ

NISSAN
SKYLINE
GT-R V SpecII P111

Output ➡ 429PS/7200rpm
Torque ➡ 47.7kg-m/5200rpm
Mass ➡ 1330kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ダウンヒル1～4
出現条件 ➡ ライバル202～204のいずれかを倒したあとの晴れの日

WIN — 900,000CP
LOSE — 900,000CP

212 おむすび偏愛舎弐／熊川実

RIVAL

MAZDA
RX-7
TYPE RS P103

Output ➡ 419PS/7600rpm
Torque ➡ 42.0kg-m/6000rpm
Mass ➡ 1160kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ヒルクライム4～1
出現条件 ➡ ライバル205～207のいずれかを倒す

WIN — 500,000CP
LOSE — 500,000CP

213 新FR信徒1号／岡島政夫

RIVAL

NISSAN
FAIRLADY Z
2SEATER VERSION S TWIN TURBO P113

Output ➡ 428PS/7200rpm
Torque ➡ 52.2kg-m/4400rpm
Mass ➡ 1422kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	00:41:843

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ヒルクライム7～6
出現条件 ➡ ライバル205～207のいずれかを倒す

WIN — 505,000CP
LOSE — 505,000CP

214 ダウンヒル野郎2号／小早川哲

TEAM ダウンヒルガイ

TOYOTA
TRUENO
GT-APEX P121

Output ➡ 188PS/7600rpm
Torque ➡ 19.4kg-m/6000rpm
Mass ➡ 886kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ダウンヒル2～7
出現条件 ➡ ライバル212、213を倒したあとの晴れの金～日曜日

WIN — －
LOSE — 30,000CP

215 ダウンヒル野郎3号／今井勉

TEAM ダウンヒルガイ

TOYOTA
TRUENO
GT-APEX P121

Output ➡ 188PS/7600rpm
Torque ➡ 19.4kg-m/6000rpm
Mass ➡ 850kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ダウンヒル2～7
出現条件 ➡ ライバル212、213を倒したあとの晴れの金～日曜日

WIN — －
LOSE — 45,000CP

216 ダウンヒル野郎4号／三宅晴彦

TEAM ダウンヒルガイ

TOYOTA LEVIN GT-APEX P120

Output	189PS/7600rpm
Torque	19.5kg-m/6000rpm
Mass	837kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ダウンヒル2～7
出現条件 ➡ ライバル212、213を倒したあとの晴れの金～日曜日

WIN — —
LOSE — 36,000CP

217 ダウンヒル野郎5号／高柳寛

TEAM ダウンヒルガイ

TOYOTA TRUENO GT-APEX P121

Output	189PS/7600rpm
Torque	19.5kg-m/6000rpm
Mass	861kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ダウンヒル2～7
出現条件 ➡ ライバル212、213を倒したあとの晴れの金～日曜日

WIN — —
LOSE — 45,000CP

218 ダウンヒル野郎1号／小早川悟

TEAM LEADER ダウンヒルガイ

TOYOTA LEVIN GT-APEX P120

Output	188PS/7600rpm
Torque	19.5kg-m/6000rpm
Mass	876kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ダウンヒル2～7
出現条件 ➡ ライバル212、213を倒したあとの晴れの金～日曜日

WIN — AIR CLEANER LEVEL5
LOSE — LEVEL5以上のパーツか350,000CP

219 カスタマー飯村／飯村正彦

RIVAL

ASL GARAIYA P097

Output	295PS/8400rpm
Torque	26.7kg-m/6000rpm
Mass	888kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ダウンヒル1～5
出現条件 ➡ ライバル211、218を倒す

WIN — GARAIYA
LOSE — 9,100,000CP

220 新FR信徒2号／橋本正勝

RIVAL

NISSAN SKYLINE COUPE 350GT P113

Output	418PS/6800rpm
Torque	47.1kg-m/5600rpm
Mass	1475kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ヒルクライム9～5
出現条件 ➡ ライバル212、213を倒す

WIN — 650,000CP
LOSE — 650,000CP

221 英国のライトウェイト／酒井明弘

SUPPORTER

LOTUS EXIGE P129

Output	273PS/8400rpm
Torque	24.4kg-m/6000rpm
Mass	666kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
CA BATTLE	21,000PTS	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ダウンヒル6～9
出現条件 ➡ ライバル220を倒す

WIN — 500,000CP
LOSE — 500,000CP

222

ブルーレボ／金光武彦

SUPPORTER

TOYOTA
SUPRA
RZ
P124

Output ➡ 475PS/6400rpm
Torque ➡ 66.0kg·m/4400rpm
Mass ➡ 1378kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ヒルクライム6～1
出現条件 ➡ ライバル220を倒す

WIN — 900,000CP
LOSE — 900,000CP

223

ファイナルレグ／飛鳥周

SLASHER

MITSUBISHI
LANCER
GSR EVOLUTION VIII
P106

Output ➡ 469PS/7200rpm
Torque ➡ 57.3kg·m/4400rpm
Mass ➡ 1219kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
LF BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ヒルクライム9～1
出現条件 ➡ ライバル202～204、206、208～218、220～222を倒す NET

WIN — WEIGHT DOWN LEVEL5
LOSE — LEVEL5以上のパーツか650,000CP

224

SSミドルエイジ／米盛良弘

TRICKER

SPECIAL
STARION
4WD RALLY
P134

Output ➡ 546PS/8000rpm
Torque ➡ 49.3kg·m/6000rpm
Mass ➡ 1180kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	01:12:664

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ヒルクライム9～7
出現条件 ➡ ライバル205～207を倒したあとの金、土曜日

WIN — 35,000CP
LOSE — 35,000CP

225

モータルドリフター／上野寿幸

TRICKER

SUBARU
IMPREZA
22B STi
P114

Output ➡ 501PS/7200rpm
Torque ➡ 53.8kg·m/4400rpm
Mass ➡ 1124kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
LF BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ヒルクライム5～1
出現条件 ➡ ライバル185を倒したあとの雪か吹雪の日

WIN — ENGINE BOXER LEVEL7
LOSE — LEVEL7以上のパーツか3,750,000CP

226

ストレートライン／江原周佑

TRICKER

TOYOTA
SUPRA
2.5GT TWIN TURBO R
P124

Output ➡ 539PS/7200rpm
Torque ➡ 57.3kg·m/6000rpm
Mass ➡ 134kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
FL BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ヒルクライム7～2
出現条件 ➡ ライバル183を倒す NET

WIN — ENGINE STRAIGHT-LINE LEVEL7
LOSE — LEVEL7以上のパーツか3,000,000CP

227

ワインディングカーネル／守屋貴之

TRICKER

MAZDA
RX-7
TYPE RS
P103

Output ➡ 448PS/7600rpm
Torque ➡ 44.9kg·m/6000rpm
Mass ➡ 1114kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ダウンヒル3～8
出現条件 ➡ ライバル142を倒す

WIN — ENGINE RE LEVEL5
LOSE — LEVEL5以上のパーツか3,700,000CP

228 X-LINE／小林康秀

TRICKER

NISSAN
FAIRLADY Z
VERSION ST　P113

Output ➡ 492PS/7600rpm
Torque ➡ 52.2kg・m/6000rpm
Mass ➡ 1282kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
FL BATTLE	―	―

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ダウンヒル5~9
出現条件 ➡ ライバル194を倒したあとの雪、吹雪の月、水、金曜日

WIN ― 55,000CP
LOSE ■ 55,000CP

229 ヴァンダラーホルヒ／大義信

TRICKER

AUDI
RS4 AVANT　P126

Output ➡ 559PS/6800rpm
Torque ➡ 58.9kg・m/6800rpm
Mass ➡ 1436kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	―	―

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ヒルクライム5~1
出現条件 ➡ ライバル137を倒す

WIN ― MUFFLER STRAIGHT-LINE LEVEL5
LOSE ■ LEVEL5以上のパーツか450,000CP

230 インパルト／大坂英雄

TRICKER

MITSUBISHI
GALANT
VR-4 TYPE-S　P105

Output ➡ 454PS/6800rpm
Torque ➡ 52.2kg・m/4800rpm
Mass ➡ 1373kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	―	00:42:162

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ダウンヒル7~8
出現条件 ➡ 雪、吹雪の日

WIN ― 65,000CP
LOSE ■ 65,000CP

231 ルノーフレール／末永潔

TRICKER

RENAULT
5
TURBO II　P132

Output ➡ 310PS/7200rpm
Torque ➡ 35.4kg・m/4400rpm
Mass ➡ 856kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	―	―

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ダウンヒル6~9
出現条件 ➡ ライバル212、213を倒したあとの晴れの火、木、土曜日

WIN ― SUSPENTION LEVEL5
LOSE ■ LEVEL5以上のパーツか500,000CP

232 ハイカムストロベリー／多並涼果

LOVERS

TOYOTA
MR-S
VM180 ZAGATO　P123

Output ➡ 226PS/7600rpm
Torque ➡ 23.3kg・m/5200rpm
Mass ➡ 890kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	―	―

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ダウンヒル4~7
出現条件 ➡ ライバル212、213を倒したあとの晴れの日、月曜日

WIN ― ―
LOSE ■ ―

233 真紅の嫣然／土肥美奈

LOVERS

MITSUBISHI
LANCER
GSR EVOLUTION VI　P106

Output ➡ 422PS/6800rpm
Torque ➡ 49.1kg・m/4400rpm
Mass ➡ 1179kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
LF BATTLE	―	―

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ヒルクライム7~3
出現条件 ➡ ライバル269を倒す NET

WIN ― ―
LOSE ■ ―

234 轟惑の秘書／広瀬恵美

LOVERS

SUBARU
LEGACY TOURING WAGON
GT-B　P115

Output ➡ 581PS/8000rpm
Torque ➡ 54.9kg-m/6800rpm
Mass ➡ 1241kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
FL BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜9
出現条件 ➡ ライバル233を倒す NET
WIN — —
LOSE — —

235 A/M/G/2／宮村宜司

HI GAMBLER

Mercedes-Benz
CLK55
AMG　P131

Output ➡ 609PS/6400rpm
Torque ➡ 73.2kg-m/5200rpm
Mass ➡ 1497kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ダウンヒル5〜8
出現条件 ➡ ライバル212、213を倒す
WIN — 2,250,000CP
LOSE — 2,250,000CP

236 ドリフトゲノム／中野靖久

HI GAMBLER

ALFA ROMEO
147
GTA　P125

Output ➡ 388PS/6800rpm
Torque ➡ 43.2kg-m/6000rpm
Mass ➡ 1213kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜5
出現条件 ➡ ライバル223を倒す
WIN — 2,500,000CP
LOSE — 2,500,000CP

237 凌雲の嘆き／柴田暁宏

HI GAMBLER

FORD
ESCORT
RS COSWORTH　P128

Output ➡ 341PS/7200rpm
Torque ➡ 40.0kg-m/4400rpm
Mass ➡ 1119kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜8
出現条件 ➡ ライバル212、213を倒したあとの晴れ、曇りの日
WIN — 5,000,000CP
LOSE — 5,000,000CP

238 ワンダリングディスティニ／河原大輔

HI GAMBLER

MITSUBISHI
GTO
TWIN TURBO MR　P107

Output ➡ 473PS/6400rpm
Torque ➡ 62.3kg-m/3200rpm
Mass ➡ 1468kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ヒルクライム6〜1
出現条件 ➡ ライバル219〜222を倒したあとの雪、吹雪の土、日曜日
WIN — 6,250,000CP
LOSE — 6,250,000CP

239 栂尾山の風／二宮英治

MEDALIST

TOYOTA
MARK II
TOURER V　P123

Output ➡ 454PS/6800rpm
Torque ➡ 51.6kg-m/5600rpm
Mass ➡ 1296kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
CA BATTLE	16,000PTS	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ダウンヒル5〜9
出現条件 ➡ ライバル223を倒す
WIN — —
LOSE — —

240

ヒルクライム野郎2号／因藤禎一

TEAM ヒルクライムガイ

TOYOTA
CALDINA
GT-FOUR Nエディション P122

Output ➡ 443PS/7600rpm
Torque ➡ 45.9kg-m/5600rpm
Mass ➡ 1378kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ヒルクライム8〜4
出現条件 ➡ ライバル218を倒したあとの雪、吹雪の金〜日曜日

WIN — －
LOSE — 55,000CP

241

ヒルクライム野郎3号／西田進一

TEAM ヒルクライムガイ

TOYOTA
CALDINA
GT-FOUR Nエディション P122

Output ➡ 446PS/7600rpm
Torque ➡ 46.2kg-m/5600rpm
Mass ➡ 1292kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ヒルクライム8〜4
出現条件 ➡ ライバル218を倒したあとの雪、吹雪の金〜日曜日

WIN — －
LOSE — 72,000CP

242

ヒルクライム野郎4号／長尾豊

TEAM ヒルクライムガイ

TOYOTA
CALDINA
GT-FOUR Nエディション P122

Output ➡ 452PS/7600rpm
Torque ➡ 46.9kg-m/5600rpm
Mass ➡ 1316kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ヒルクライム8〜4
出現条件 ➡ ライバル218を倒したあとの雪、吹雪の金〜日曜日

WIN — －
LOSE — 35,000CP

243

ヒルクライム野郎5号／市原英行

TEAM ヒルクライムガイ

TOYOTA
CALDINA
GT-FOUR Nエディション P122

Output ➡ 460PS/7600rpm
Torque ➡ 47.7kg-m/5600rpm
Mass ➡ 1289kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ヒルクライム8〜4
出現条件 ➡ ライバル218を倒したあとの雪、吹雪の金〜日曜日

WIN — －
LOSE — 48,000CP

244

ヒルクライム野郎1号／室谷和雄

TEAM LEADER ヒルクライムガイ

TOYOTA
CALDINA
GT-FOUR Nエディション P122

Output ➡ 463PS/7600rpm
Torque ➡ 48.0kg-m/5600rpm
Mass ➡ 1303kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ヒルクライム8〜4
出現条件 ➡ ライバル218を倒したあとの雪、吹雪の金〜日曜日

WIN — COOLING MODULE LEVEL5
LOSE — LEVEL5以上のパーツか500,000CP

245

ナナビーンズ／田中建二

RIVAL

NISSAN
SKYLINE
25GT TURBO P112

Output ➡ 404PS/6800rpm
Torque ➡ 48.9kg-m/3600rpm
Mass ➡ 1334kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜2
出現条件 ➡ 特別な条件はなし

WIN — 225,000CP
LOSE — 225,000CP

246
天童の疾風／黒川賢一
RIVAL

MAZDA
RX-7
∞ P103

Output ➡ 308PS/6800rpm
Torque ➡ 37.0kg・m/4400rpm
Mass ➡ 1136kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル5～6
出現条件 ➡ 特別な条件はなし
WIN — 250,000CP
LOSE — 250,000CP

247
おすぎ／安藤修也
RIVAL

NISSAN
FAIRLADY Z
2SEATER VERSION S TWIN TURBO P113

Output ➡ 405PS/6800rpm
Torque ➡ 52.2kg・m/4000rpm
Mass ➡ 1409kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
CA BATTLE	16,500PTS	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル8～9
出現条件 ➡ 特別な条件はなし
WIN — 200,000CP
LOSE — 200,000CP

248
ランエボ教会員1／阿部孝雄
RIVAL

MITSUBISHI
LANCER
GSR EVOLUTION III P106

Output ➡ 383PS/6800rpm
Torque ➡ 41.6kg・m/6000rpm
Mass ➡ 1159kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ヒルクライム9～8
出現条件 ➡ 特別な条件はなし
WIN — 250,000CP
LOSE — 250,000CP

249
ランエボ教会員2／鈴木武
RIVAL

MITSUBISHI
LANCER
GSR EVOLUTION VI P106

Output ➡ 406PS/6800rpm
Torque ➡ 50.1kg・m/4000rpm
Mass ➡ 1278kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	01:20:079

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ヒルクライム5～4
出現条件 ➡ 特別な条件はなし
WIN — 275,000CP
LOSE — 275,000CP

250
ランエボ教会員3／花井孝明
RIVAL

SPECIAL
FUJITSUBO LANCER EVOLUTION VII
P135

Output ➡ -PS/-rpm
Torque ➡ -kg・m/-rpm
Mass ➡ -kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ヒルクライム7～4
出現条件 ➡ 特別な条件はなし
WIN — FUJITSUBO LANCER EVOLUTION VII
LOSE — SPECIALカテゴリーのクルマか5,600,000CP

251
ミステリーメイズ／牧島秀行
RIVAL

SUBARU
IMPREZA
WRX STi VER VI P114

Output ➡ 406PS/6800rpm
Torque ➡ 47.6kg・m/4400rpm
Mass ➡ 1208kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ヒルクライム3～1
出現条件 ➡ 特別な条件はなし
WIN — 350,000CP
LOSE — 350,000CP

252 エバードリフト／石坪良介

TEAM ブラックアイドピース

Honda CIVIC TYPE R　P098

Output ➡ 260PS/9200rpm
Torque ➡ 20.8kg・m/8800rpm
Mass ➡ 979kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル7〜8
出現条件 ➡ ライバル245〜247のいずれかを倒す

WIN — –
LOSE — 45,000CP

253 ストームフラッシュ／石田俊幸

TEAM ブラックアイドピース

Honda INTEGRA TYPE R　P100

Output ➡ 282PS/9200rpm
Torque ➡ 24.3kg・m/7200rpm
Mass ➡ 969kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル7〜8
出現条件 ➡ ライバル245〜247のいずれかを倒す

WIN — –
LOSE — 55,000CP

254 ダブルAI／荒木祐一

TEAM LEADER ブラックアイドピース

Honda INTEGRA TYPE R　P100

Output ➡ 347PS/9200rpm
Torque ➡ 29.5kg・m/7600rpm
Mass ➡ 1073kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル7〜8
出現条件 ➡ ライバル245〜247のいずれかを倒す

WIN — 400,000CP
LOSE — 400,000CP

255 刈田D1／目黒卓

SUPPORTER

MAZDA FAMILIA GT-R　P102

Output ➡ 317PS/7200rpm
Torque ➡ 33.7kg・m/5200rpm
Mass ➡ 1103kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル2〜6
出現条件 ➡ ライバル245〜247のいずれかを倒す

WIN — 425,000CP
LOSE — 425,000CP

256 ホワイトアウトの彼方／浦野裕樹

TEAM ブルーアバランチ

AUDI RS4 AVANT　P126

Output ➡ 560PS/6800rpm
Torque ➡ 59.1kg・m/6800rpm
Mass ➡ 1480kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ヒルクライム5〜3
出現条件 ➡ ライバル248〜251のいずれかを倒す

WIN — –
LOSE — 65,000CP

257 ラスティーフォレスト／矢上幸雄

TEAM ブルーアバランチ

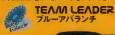
SPECIAL STARION 4WD RALLY　P134

Output ➡ 508PS/8000rpm
Torque ➡ 45.9kg・m/6000rpm
Mass ➡ 1180kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ヒルクライム5〜3
出現条件 ➡ ライバル248〜251のいずれかを倒す

WIN — –
LOSE — 78,000CP

258
蔵王乃風／梅津有司
TEAM LEADER
ブルーアバランチ

NISSAN
SKYLINE
GT-R V SpecII　P112

Output ➡ 426PS/7600rpm
Torque ➡ 52.6kg-m/5200rpm
Mass ➡ 1417kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ヒルクライム5〜3
出現条件 ➡ ライバル248〜251のいずれかを倒す

WIN — 705,000CP
LOSE — 705,000CP

259
スノーフレイク／瀬間啓介
RIVAL

ALFA ROMEO
156
GTA　P125

Output ➡ 326PS/6800rpm
Torque ➡ 39.2kg-m/5600rpm
Mass ➡ 1300kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル7〜8
出現条件 ➡ ライバル255を倒す

WIN — 350,000CP
LOSE — 350,000CP

260
メランコリーエボ／福井清人
RIVAL

Mercedes-Benz
190E
2.5-16V EVOLUTION I　P129

Output ➡ 319PS/7200rpm
Torque ➡ 33.9kg-m/6000rpm
Mass ➡ 1237kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜4
出現条件 ➡ ライバル255を倒す

WIN — 500,000CP
LOSE — 500,000CP

261
パラダイスドッコ沼／竹田繁明
RIVAL

MAZDA
ATENZA
23S　P103

Output ➡ 260PS/7200rpm
Torque ➡ 27.8kg-m/4800rpm
Mass ➡ 1274kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	01:27:390

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル6〜7
出現条件 ➡ ライバル255を倒す

WIN — ATENZA 23S
LOSE — 3,080,000CP

262
新FR信徒3号／安浦寛人
RIVAL

NISSAN
SKYLINE
GT-R V Spec　P112

Output ➡ 421PS/7200rpm
Torque ➡ 48.8kg-m/5200rpm
Mass ➡ 1409kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
CA BATTLE	18,000PTS	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ヒルクライム7〜5
出現条件 ➡ ライバル248、249、251、258を倒す

WIN — 750,000CP
LOSE — 750,000CP

263
ヤノックス／矢乃凶太
RIVAL

SUBARU
LEGACY WAGON
2.0GT spec.B　P117

Output ➡ 412PS/7200rpm
Torque ➡ 45.4kg-m/3600rpm
Mass ➡ 1293kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ヒルクライム4〜2
出現条件 ➡ ライバル248、249、251、258を倒す

WIN — 725,000CP
LOSE — 725,000CP

264 クラッシュエンペラー／鈴野勝己

RIVAL

TOYOTA
MR2
GT
P122

Output ➡ 372PS/7200rpm
Torque ➡ 41.0kg･m/4800rpm
Mass ➡ 1222kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル6～8
出現条件 ➡ ライバル248、249、251、258を倒す

WIN — 650,000CP
LOSE — 650,000CP

265 ジャーマンの血筋／佐古公司

SUPPORTER

AUDI
TT Coupe
1.8T quattro
P127

Output ➡ 342PS/6800rpm
Torque ➡ 37.3kg･m/6400rpm
Mass ➡ 1293kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル1～3
出現条件 ➡ ライバル259～261のいずれかを倒す

WIN — 625,000CP
LOSE — 625,000CP

266 マイナーVVT／橋本夏男

SUPPORTER

NISSAN
PULSAR
VZ-R N1
P108

Output ➡ 282PS/8800rpm
Torque ➡ 23.7kg･m/8400rpm
Mass ➡ 978kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
CA BATTLE	17,500PTS	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル7～8
出現条件 ➡ ライバル259～261のいずれかを倒す

WIN — PULSAR VZ-R N1
LOSE — 2,800,000CP

267 冷徹なる樹氷／入星亮介

SUPPORTER

Honda
NSX-R
P101

Output ➡ 410PS/8000rpm
Torque ➡ 39.5kg･m/6000rpm
Mass ➡ 1153kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	01:15:214

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ヒルクライム5～4
出現条件 ➡ ライバル263、264のいずれかを倒す

WIN — 850,000CP
LOSE — 850,000CP

268 ハイパーバイブレーション／金子俊

SUPPORTER

SUBARU
IMPREZA
WRX STi
P114

Output ➡ 425PS/7200rpm
Torque ➡ 49.5kg･m/4800rpm
Mass ➡ 1321kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ヒルクライム9～8
出現条件 ➡ ライバル263、264のいずれかを倒す

WIN — 900,000CP
LOSE — 900,000CP

269 イエティファング／今泉恭一

SLASHER

RENAULT
CLIO
V6 24V
P133

Output ➡ 442PS/8400rpm
Torque ➡ 43.2kg･m/6000rpm
Mass ➡ 1194kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
FL BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル1～9
出現条件 ➡ ライバル245～249、251～260、262～265、267、268を倒す NET

WIN — BRAKE LEVEL5
LOSE — LEVEL5以上のパーツか250,000CP

270
ズームズームズーム／徳倉和志

TRICKER

MAZDA
AXELA
23S
P102

Output ➡ 325PS/8000rpm
Torque ➡ 33.8kg-m/5200rpm
Mass ➡ 1139kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル5〜8
出現条件 ➡ ライバル245〜247を倒したあとの晴れの月〜水曜日
WIN 250,000CP
LOSE 250,000CP

271
ブルースティンガー／米持徳昭

TRICKER

NISSAN
FAIRLADY Z
VERSION ST
P113

Output ➡ 492PS/7600rpm
Torque ➡ 52.2kg-m/6000rpm
Mass ➡ 1340kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
FL BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル4〜6
出現条件 ➡ ライバル021を倒したあとの晴れの木〜土曜日
WIN ENGINE V-LINE LEVEL7
LOSE LEVEL7以上のパーツか4,000,000CP

272
プライマリーFR／東海幹夫

TRICKER

NISSAN
SILVIA
spec-R
P110

Output ➡ 362PS/7600rpm
Torque ➡ 36.1kg-m/5600rpm
Mass ➡ 1079kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	01:24:191

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ヒルクライム8〜7
出現条件 ➡ ライバル245〜247を倒したあとの晴れの木〜土曜日
WIN 100,000CP
LOSE 100,000CP

273
S401／石田善太

TRICKER

SUBARU
LEGACY
S401
P117

Output ➡ 476PS/7200rpm
Torque ➡ 49.9kg-m/6000rpm
Mass ➡ 1396kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
LF BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ヒルクライム3〜2
出現条件 ➡ ライバル226を倒したあとの曇り、雪、吹雪の日、月曜日
WIN ENGINE STRAIGHT-LINE LEVEL8
LOSE LEVEL8のパーツか3,850,000CP

274
オーディーンズソード／徳田英幸

TRICKER

TOYOTA
CELICA
GT-FOUR
P121

Output ➡ 409PS/6800rpm
Torque ➡ 44.0kg-m/4800rpm
Mass ➡ 1281kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ヒルクライム7〜4
出現条件 ➡ ライバル248〜251を倒したあとの曇り、雪、吹雪の日
WIN 95,000CP
LOSE 95,000CP

275
ダウンヒルダイナソア／廣瀬和也

TRICKER

NISSAN
SKYLINE
GT-R V Spec
P112

Output ➡ 496PS/7600rpm
Torque ➡ 53.5kg-m/5600rpm
Mass ➡ 1462kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル5〜7
出現条件 ➡ ライバル269を倒したあとの曇り、雪、吹雪の日
WIN TURBO KIT LEVEL5
LOSE LEVEL5以上のパーツか753,000CP

276
マーチャントスピード／吉田浩
TRICKER

MITSUBISHI
LANCER
GSR EVOLUTION VIII
P106

Output ➡ 422PS/7200rpm
Torque ➡ 51.6kg･m/4400rpm
Mass ➡ 1338kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル4～6
出現条件 ➡ ライバル254を倒したあとの第1、第3週目
WIN — 87,000CP
LOSE — 87,000CP

277
慟哭の鳳凰／寺元貴幸
TRICKER

MAZDA
RX-7
TYPE RS
P103

Output ➡ 400PS/7200rpm
Torque ➡ 42.3kg･m/5600rpm
Mass ➡ 1178kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル7～9
出現条件 ➡ ライバル181を倒したあとの晴れの日
WIN — MUFFLER RE LEVEL6
LOSE — LEVEL6以上のパーツか892,000CP

278
DTMエボリューション／本田彰三
TRICKER

Mercedes-Benz
190E
2.5-16V EVOLUTION II
P129

Output ➡ 443PS/8400rpm
Torque ➡ 39.4kg･m/7600rpm
Mass ➡ 1190kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	01:13:954

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル4～5
出現条件 ➡ ライバル258を倒したあとの第2、第4週目
WIN — 45,000CP
LOSE — 45,000CP

279
陰気なエクソシスト／田中理絵
LOVERS

LOTUS
EUROPA SPECIAL
P129

Output ➡ 220PS/7600rpm
Torque ➡ 21.9kg･m/6800rpm
Mass ➡ 644kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル4～7
出現条件 ➡ ライバル255を倒したあとの晴れの金、土曜日
WIN — –
LOSE — –

280
プラチナムスピリット／紀藤あい子
LOVERS

SUBARU
IMPREZA WAGON
WRX STi VER VI
P114

Output ➡ 468PS/7200rpm
Torque ➡ 51.7kg･m/4800rpm
Mass ➡ 1162kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル3～6
出現条件 ➡ ライバル269を倒したあとの曇り、雪、吹雪の火曜日
WIN — –
LOSE — –

281
ホワイトライン／大野真由
LOVERS

NISSAN
SKYLINE
GTS-t
P111

Output ➡ 322PS/7200rpm
Torque ➡ 35.3kg･m/4000rpm
Mass ➡ 1112kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
FL BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル7～9
出現条件 ➡ ライバル269、317を倒したあとの晴れの金、土曜日
WIN — –
LOSE — –

282
フルプレッシャー／正木和夫

HI GAMBLER

MITSUBISHI
LANCER
GSR EVOLUTION VI P106

Output ➡ 407PS/6800rpm
Torque ➡ 50.2kg-m/4000rpm
Mass ➡ 1226kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ヒルクライム8〜7
出現条件 ➡ ライバル245〜247を倒したあとの雪、吹雪の日、月曜日

WIN — 4,750,000CP
LOSE — 4,750,000CP

283
ドリフトケミストリィ／渡邊喬

HI GAMBLER

NISSAN
SILVIA
K'S AERO SE 電動スーパーハイキャスパッケージ P109

Output ➡ 317PS/6800rpm
Torque ➡ 37.0kg-m/5200rpm
Mass ➡ 1184kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
CA BATTLE	15,000PTS	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ヒルクライム4〜3
出現条件 ➡ ライバル245〜247を倒したあとの晴れの木、金曜日

WIN — 3,500,000CP
LOSE — 3,500,000CP

284
777／高木豊

HI GAMBLER

TOYOTA
SUPRA
RZ P124

Output ➡ 437PS/6400rpm
Torque ➡ 60.8kg-m/4400rpm
Mass ➡ 1325kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	01:08:140

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ヒルクライム2〜1
出現条件 ➡ ライバル269を倒す NET

WIN — 5,000,000CP
LOSE — 5,000,000CP

285
エンチャンテッドランス／藤木昭彦

HI GAMBLER

Honda
INTEGRA
TYPE R P100

Output ➡ 315PS/9200rpm
Torque ➡ 26.8kg-m/7600rpm
Mass ➡ 1054kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル4〜6
出現条件 ➡ ライバル267、268を倒す

WIN — 3,250,000CP
LOSE — 3,250,000CP

286
スノーサタン／市川武宜

MEDALIST

MAZDA
RX-8
TYPE S P104

Output ➡ 414PS/10000rpm
Torque ➡ 31.0kg-m/7600rpm
Mass ➡ 1158kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
LF BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル7〜8
出現条件 ➡ ライバル255を倒したあとの晴れの月、水、金曜日

WIN — —
LOSE — —

287
スノーエクスプレス／大井徹

MEDALIST

TOYOTA
SUPRA
2.5GT TWIN TURBO R P124

Output ➡ 431PS/6800rpm
Torque ➡ 48.4kg-m/5600rpm
Mass ➡ 1331kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
FL BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ヒルクライム5〜3
出現条件 ➡ ライバル267、268を倒したあとの晴れの火、木、土曜日

WIN — —
LOSE — —

288

荘重なる福音／永長修一

MEDALIST

MITSUBISHI
GTO
TWIN TURBO MR P107

Output ➡ 429PS/6400rpm
Torque ➡ 56.6kg·m/3200rpm
Mass ➡ 1502kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
LF BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル8〜9
出現条件 ➡ ライバル269を倒したあとの雪、吹雪の金、土曜日

WIN — —
LOSE — —

289

ブルーアンドイエロー1／加藤忠治

TEAM スノーインスペクタ

SUBARU
IMPREZA
WRX STi P114

Output ➡ 424PS/7200rpm
Torque ➡ 49.4kg·m/4800rpm
Mass ➡ 1379kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル5〜6
出現条件 ➡ ライバル064を倒す

WIN — —
LOSE — 49,000CP

290

ブルーアンドイエロー2／小松宏光

TEAM スノーインスペクタ

SUBARU
IMPREZA
WRX STi C-spec 17インチタイヤ仕様 P115

Output ➡ 467PS/6400rpm
Torque ➡ 56.9kg·m/5200rpm
Mass ➡ 1255kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル5〜6
出現条件 ➡ ライバル064を倒す

WIN — —
LOSE — 67,000CP

291

ブルーアンドイエロー3／宮崎翔平

TEAM LEADER スノーインスペクタ

SUBARU
IMPREZA
WRX STi C-spec 17インチタイヤ仕様 P115

Output ➡ 504PS/6800rpm
Torque ➡ 57.9kg·m/5600rpm
Mass ➡ 1197kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル5〜6
出現条件 ➡ ライバル064を倒す

WIN — MUFFLER STRAIGHT-LINE LEVEL8
LOSE — LEVEL8のパーツか1,000,000CP

292

アルフィスタVOL3／藤本博史

RIVAL

ALFA ROMEO
147
GTA P125

Output ➡ 427PS/6800rpm
Torque ➡ 47.5kg·m/6000rpm
Mass ➡ 1243kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
LF BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル5〜6
出現条件 ➡ ライバル269を倒したあとの晴れの土、日曜日

WIN — TRANSMISSION LEVEL5
LOSE — LEVEL5以上のパーツかCP

293

ハマの白豹／内海卓也

RIVAL

SUBARU
LEGACY
2.0GT spec.B P117

Output ➡ 393PS/6800rpm
Torque ➡ 45.9kg·m/3200rpm
Mass ➡ 1326kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
LF BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル7〜9
出現条件 ➡ ライバル194、269を倒したあとの雪、吹雪の日

WIN — MUFFLER BOXER LEVEL6
LOSE — LEVEL6以上のパーツか700,000CP

294

99VA／仁平寛文

RIVAL

NISSAN
SKYLINE
GT-R V SpecII　P111

Output ➡ 427PS/7200rpm
Torque ➡ 47.5kg・m/5200rpm
Mass ➡ 1363kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル1～4
出現条件 ➡ 特別な条件はなし

WIN 1,000,000CP
LOSE 1,000,000CP

295

エンドレスワインディング／渡辺正巳

RIVAL

NISSAN
SKYLINE
GT-R V Spec　P112

Output ➡ 425PS/7200rpm
Torque ➡ 49.3kg・m/5200rpm
Mass ➡ 1347kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	00:48:603

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル4～5
出現条件 ➡ 特別な条件はなし

WIN 1,250,000CP
LOSE 1,250,000CP

296

首都高番長／小林真一

RIVAL

SPECIAL
MCR-R34　P135

Output ➡ -PS/-rpm
Torque ➡ -kg・m/-rpm
Mass ➡ -kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル7～9
出現条件 ➡ 特別な条件はなし

WIN MCR-R34
LOSE SPECIALカテゴリーのクルマか9,800,000CP

297

ファイヤーダンス馬込／馬込龍彦

RIVAL

TOYOTA
SUPRA
RZ　P124

Output ➡ 429PS/6400rpm
Torque ➡ 59.6kg・m/4400rpm
Mass ➡ 1310kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル4～7
出現条件 ➡ 特別な条件はなし

WIN 950,000CP
LOSE 950,000CP

298

ドリフトスレイヤー／勝岡逸雄

TEAM
ブレイクリフォーム

Honda
NSX-R　P101

Output ➡ 399PS/8000rpm
Torque ➡ 38.2kg・m/6400rpm
Mass ➡ 1109kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ヒルクライム8～6
出現条件 ➡ 特別な条件はなし

WIN –
LOSE 10,000CP

299

ムーンスプラッシュ／佐藤啓明

TEAM
ブレイクリフォーム

Honda
NSX-R　P101

Output ➡ 410PS/8000rpm
Torque ➡ 39.6kg・m/6000rpm
Mass ➡ 1116kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ヒルクライム8～6
出現条件 ➡ 特別な条件はなし

WIN -
LOSE 25,000CP

300 フットビート／村川達也

TEAM LEADER
ブレイクリフォーム

Honda
NSX-R P101

Output ➡ 410PS/8000rpm
Torque ➡ 39.6kg-m/6000rpm
Mass ➡ 1170kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ヒルクライム8~6
出現条件 ➡ 特別な条件はなし
WIN 2,250,000CP
LOSE 2,250,000CP

301 ラガチャイナ／久保田実生

TEAM
ヤバスギルスキル

SUBARU
IMPREZA
WRX STi C-spec 17インチタイヤ仕様 P115

Output ➡ 435PS/6400rpm
Torque ➡ 53.0kg-m/5200rpm
Mass ➡ 1181kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ヒルクライム3~1
出現条件 ➡ ライバル223、269、293を倒したあとの晴れの日
WIN –
LOSE 48,000CP

302 ランエボ教会員4／脇坂真

TEAM
ヤバスギルスキル

MITSUBISHI
LANCER
GSR EVOLUTION VI P106

Output ➡ 431PS/6800rpm
Torque ➡ 50.1kg-m/4400rpm
Mass ➡ 1186kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ヒルクライム3~1
出現条件 ➡ ライバル223、269、293を倒したあとの晴れの日
WIN –
LOSE 77,000CP

303 アスファルトの嘆き／藤崎靖彦

TEAM
ヤバスギルスキル

MITSUBISHI
LANCER
GSR EVOLUTION VIII P106

Output ➡ 431PS/7200rpm
Torque ➡ 52.7kg-m/4400rpm
Mass ➡ 1233kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ヒルクライム3~1
出現条件 ➡ ライバル223、269、293を倒したあとの晴れの日
WIN –
LOSE 45,000CP

304 火伏地蔵の怒り／溝畑武生

TEAM LEADER
ヤバスギルスキル

SUBARU
IMPREZA
WRX STi C-spec 17インチタイヤ仕様 P115

Output ➡ 480PS/6400rpm
Torque ➡ 58.6kg-m/5200rpm
Mass ➡ 1197kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ヒルクライム3~1
出現条件 ➡ ライバル223、269、293を倒したあとの晴れの日
WIN MUFFLER BOXER LEVEL7
LOSE LEVEL7以上のパーツか899,000CP

305 湾岸青龍／秋名恒己

RIVAL

Honda
S2000 P101

Output ➡ 456PS/10000rpm
Torque ➡ 35.0kg-m/8800rpm
Mass ➡ 1109kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル1~2
出現条件 ➡ ライバル294~297のいずれかを倒す
WIN 1,000,000CP
LOSE –

306 おむすび偏愛舎参／甲斐博明

RIVAL

MAZDA
RX-7
TYPE RS　P103

Output ➡ 494PS/8000rpm
Torque ➡ 46.2kg·m/6400rpm
Mass ➡ 1106kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
LF BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル8～9
出現条件 ➡ ライバル294～297のいずれかを倒す

WIN — ENGINE RE LEVEL6
LOSE — LEVEL6以上のパーツか4,200,000CP

307 的石ブレイン／松岡宏

SUPPORTER

NISSAN
SKYLINE
25GT TURBO　P112

Output ➡ 494PS/8000rpm
Torque ➡ 53.2kg·m/4400rpm
Mass ➡ 1241kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル7～9
出現条件 ➡ ライバル294～297のいずれかを倒す

WIN — 2,250,000CP
LOSE — 2,250,000CP

308 二瀬本夜渡神楽／伊藤剛

RIVAL

TOYOTA
MARK II
IR-V　P124

Output ➡ 547PS/7200rpm
Torque ➡ 61.1kg·m/3600rpm
Mass ➡ 1325kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
CA BATTLE	16,000PTS	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ヒルクライム8～6
出現条件 ➡ ライバル300、304のいずれかを倒す

WIN — 1,600,000CP
LOSE — 1,600,000CP

309 新FR信徒4号／鈴木基文

RIVAL

TOYOTA
CHASER
TOURER V　P124

Output ➡ 500PS/7200rpm
Torque ➡ 55.9kg·m/3600rpm
Mass ➡ 1294kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ヒルクライム6～3
出現条件 ➡ ライバル300、304のいずれかを倒す

WIN — 1,500,000CP
LOSE — 1,500,000CP

310 ラブリーゴールド／高山裕樹

RIVAL

TOYOTA
SUPRA
2.5GT TWIN TURBO R　P124

Output ➡ 551PS/7200rpm
Torque ➡ 58.5kg·m/6000rpm
Mass ➡ 1327kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ヒルクライム5～2
出現条件 ➡ ライバル300、304のいずれかを倒す

WIN — 1,700,000CP
LOSE — 1,700,000CP

311 阿蘇のアンタレス／谷口利夫

SUPPORTER

SUBARU
IMPREZA
WRX STI　P114

Output ➡ 508PS/7600rpm
Torque ➡ 55.0kg·m/5200rpm
Mass ➡ 1275kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
CA BATTLE	17,000PTS	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル5～7
出現条件 ➡ ライバル305～307を倒す

WIN — 2,000,000CP
LOSE — 2,000,000CP

312 アルトバイエルン／平岩陽

RIVAL

AUDI
RS4 AVANT
P126

Output ➡ 657PS/7600rpm
Torque ➡ 65.3kg・m/7200rpm
Mass ➡ 1431kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル6〜9
出現条件 ➡ ライバル305〜307を倒す

WIN — 2,400,000CP
LOSE — 2,400,000CP

313 ロングウィンバロン／新谷吉朗

RIVAL

RENAULT
5
TURBO II
P132

Output ➡ 333PS/7600rpm
Torque ➡ 36.1kg・m/4800rpm
Mass ➡ 881kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ヒルクライム8〜5
出現条件 ➡ ライバル308〜310を倒す

WIN — 2,100,000CP
LOSE — 2,100,000CP

314 マイティークラウン／三野英樹

RIVAL

NISSAN
SKYLINE
GT-R V SpecII
P112

Output ➡ 467PS/7600rpm
Torque ➡ 57.6kg・m/5200rpm
Mass ➡ 1400kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	00:42:172

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ヒルクライム2〜1
出現条件 ➡ ライバル308〜310を倒す

WIN — 2,500,000CP
LOSE — 2,500,000CP

315 アインガーブロイバイゼ／高田直彦

SUPPORTER

AUDI
RS6 AVANT
P126

Output ➡ 690PS/6800rpm
Torque ➡ 75.3kg・m/6400rpm
Mass ➡ 1672kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
CA BATTLE	21,800PTS	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜5
出現条件 ➡ ライバル311から314を倒す

WIN — 2,750,000CP
LOSE — 2,750,000CP

316 ドリフト侍／??

SUPPORTER

NISSAN
CEFIRO
CRUISING
P111

Output ➡ 375PS/7600rpm
Torque ➡ 39.0kg・m/4400rpm
Mass ➡ 1240kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ヒルクライム8〜6
出現条件 ➡ ライバル311から314を倒す

WIN — 2,500,000CP
LOSE — 2,500,000CP

317 フォーエバーナイツ／鴻上大樹

EMOTIONAL KING

SPECIAL
—
—

Output ➡ -PS/-rpm
Torque ➡ -kg・m/-rpm
Mass ➡ -kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
LF BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜9
出現条件 ➡ ライバル294〜300、305〜316を倒す NET

WIN — 10,000,000CP
LOSE — 10,000,000CP

318

ジュニエーブル／末次弘季

TRICKER

DETOMASO
PANTERA
GTS P127

Output ➡ 667PS/7200rpm
Torque ➡ 71.4kg-m/5200rpm
Mass ➡ 1250kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
FL BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル8～9
出現条件 ➡ ライバル186を倒したあとの晴れの日、月曜日
WIN — MUFFLER V-LINE LEVEL8
LOSE — LEVEL8のパーツか1,258,000CP

319

神乃杉／中野淳訓

TRICKER

MAZDA
RX-8
TYPE S P104

Output ➡ 456PS/10000rpm
Torque ➡ 34.2kg-m/7600rpm
Mass ➡ 1145kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
LF BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル5～8
出現条件 ➡ ライバル277を倒したあとの第2、第4週目の晴れの日
WIN — MUFFLER RE LEVEL7
LOSE — LEVEL7以上のパーツか1,250,000CP

320

ジェードオーガニック／矢野孝尚

TRICKER

RENAULT
CLIO
V6 24V P133

Output ➡ 485PS/8400rpm
Torque ➡ 47.4kg-m/6000rpm
Mass ➡ 1192kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
FL BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル4～7
出現条件 ➡ ライバル271を倒したあとの晴れの金、土曜日
WIN — ENGINE V-LINE LEVEL8
LOSE — LEVEL8のパーツか4,550,000CP

321

パスティス／柴田佑三

TRICKER

PEUGEOT
205
T 16 P132

Output ➡ 418PS/8000rpm
Torque ➡ 41.7kg-m/5600rpm
Mass ➡ 939kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル1～5
出現条件 ➡ ライバル316を倒したあとの嵐の月～金曜日
WIN — CLUTCH LEVEL5
LOSE — LEVEL5以上のパーツか4,000,000CP

322

カウンターライヴ／塩田将仁

TRICKER

SUBARU
IMPREZA
WRX STi C-spec 17インチタイヤ仕様 P115

Output ➡ 470PS/6400rpm
Torque ➡ 57.3kg-m/5200rpm
Mass ➡ 1182kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	01:00:377

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ヒルクライム9～8
出現条件 ➡ ライバル225を倒したあとの雨、嵐の日
WIN — ENGINE BOXER LEVEL8
LOSE — LEVEL8以上のパーツかCP

323

椿／武田貴弘

TRICKER

MITSUBISHI
LANCER
GSR EVOLUTION VIII P106

Output ➡ 467PS/7200rpm
Torque ➡ 57.1kg-m/4400rpm
Mass ➡ 1263kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	00:46:467

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ヒルクライム5～4
出現条件 ➡ ライバル229を倒したあとの曇りの月～土曜日
WIN — MUFFLER STRAIGHT-LINE LEVEL6
LOSE — LEVEL6以上のパーツか652,000CP

324

ミーツアゲイン／光田淳

TRICKER

SPECIAL
mines-SKYLINE GT-R
P136

Output ➡ -PS/-rpm
Torque ➡ -kg·m/-rpm
Mass ➡ -kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	―	―

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ヒルクライム7～3
出現条件 ➡ ライバル300、304を倒したあとの雨、嵐の火、木、土曜日

WIN ― mines-R34
LOSE ― SPECIALカテゴリーのクルマか10,920,000CP

325

ハイエストロータリー／佐藤茂哲

TRICKER

MAZDA
RX-7
TYPE RS
P103

Output ➡ 497PS/8000rpm
Torque ➡ 46.4kg·m/6400rpm
Mass ➡ 1121kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	―	―

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル1～6
出現条件 ➡ ライバル113を倒したあとの晴れの土、日曜日

WIN ― ENGINE RE LEVEL8
LOSE ― LEVEL8のパーツか5,223,000CP

326

ダークパラディン／平上昌弘

TRICKER

SPECIAL
GEMBALLA TURBO R-GT320
P142

Output ➡ 320PS/6000rpm
Torque ➡ 40.0kg·m/4500rpm
Mass ➡ 1250kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	―	―

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ヒルクライム9～5
出現条件 ➡ ライバル300、304を倒したあとの晴れの月、水、金曜日

WIN ― GEMBALLA TURBO R-GT320
LOSE ― SPECIALカテゴリーのクルマか67,480,000CP

327

街道プレジデント／覇魔餓鬼

TRICKER

SPECIAL
GENKI S2000
P141

Output ➡ -PS/-rpm
Torque ➡ -kg·m/-rpm
Mass ➡ -kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	―	―

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル1～7
出現条件 ➡ ライバル317を倒したあとの晴れの第4週目の日曜日

WIN ― 100,000,000CP
LOSE ― 100,000,000CP

328

ライズダンシング／山川ももえ

LOVERS

ASL
GARAIYA
P097

Output ➡ 380PS/8800rpm
Torque ➡ 32.4kg·m/7600rpm
Mass ➡ 841kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
FL BATTLE	―	―

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル4～8
出現条件 ➡ ライバル223、269を倒したあとの晴れの火、水曜日

WIN ― -
LOSE ― -

329

ティンバースラッシュ／相乃沢沙耶

LOVERS

LOTUS
EXIGE
P129

Output ➡ 339PS/9200rpm
Torque ➡ 27.5kg·m/8000rpm
Mass ➡ 651kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
LF BATTLE	―	―

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル1～9
出現条件 ➡ ライバル317を倒したあとの晴れの金、土曜日

WIN ― -
LOSE ― -

330

孤高なる女帝／堀井真紀

LOVERS

NISSAN SKYLINE GT-R V SpecII P112

Output ➡ 587PS/8000rpm
Torque ➡ 64.1kg-m/6000rpm
Mass ➡ 1391kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
LF BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル1～9
出現条件 ➡ ライバル317、327を倒したあとの第4週目の嵐の日

WIN — –
LOSE — –

331

僕ちん@塩谷／塩谷公邦

MEDALIST

NISSAN MARCH G# P107

Output ➡ 183PS/7600rpm
Torque ➡ 19.3kg-m/6000rpm
Mass ➡ 755kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル6～9
出現条件 ➡ 第1、第2週目

WIN — –
LOSE — –

332

ライトバンシー／大内教博

MEDALIST

MITSUBISHI LANCER GSR EVOLUTION VIII P106

Output ➡ 458PS/7200rpm
Torque ➡ 56.0kg-m/4400rpm
Mass ➡ 1231kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
CA BATTLE	17,800PTS	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ヒルクライム8～4
出現条件 ➡ ライバル311、312を倒したあとの雨、嵐の土、日曜日

WIN — –
LOSE — –

333

リンプグリップ／武田憲英

MEDALIST

TOYOTA SUPRA RZ P124

Output ➡ 502PS/6800rpm
Torque ➡ 65.6kg-m/4800rpm
Mass ➡ 1321kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
TA BATTLE	—	00:41:988

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル5～6
出現条件 ➡ ライバル315、316を倒したあとの晴れの日曜日

WIN — –
LOSE — –

334

クサイケ／池田克久

MEDALIST

MAZDA RX-7 TYPE RS P103

Output ➡ 490PS/8000rpm
Torque ➡ 45.8kg-m/6400rpm
Mass ➡ 1143kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル2～6
出現条件 ➡ ライバル223、269を倒したあとの晴れの木、金、土曜日

WIN — –
LOSE — –

335

YVまりも／野田航也

MEDALIST

NISSAN 180SX TYPE X P109

Output ➡ 343PS/6800rpm
Torque ➡ 40.3kg-m/4800rpm
Mass ➡ 1086kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル6～9
出現条件 ➡ ライバル317、327を倒したあとの晴れの月～水曜日

WIN — –
LOSE — –

336 気合いのマツ／村松良一

RIVAL

MAZDA
RX-7
TYPE RS P103

Output ➡ 488PS/8000rpm
Torque ➡ 45.6kg-m/6400rpm
Mass ➡ 1117kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ヒルクライム6〜1

出現条件 ➡ ライバル095、135を倒したあとの晴れの土〜月曜日

WIN 150,000CP
LOSE 150,000CP

337 正丸峠のならず者／香月幸一郎

RIVAL

TOYOTA
CELICA
SS-II SUPER STRUT PACKAGE P122

Output ➡ 300PS/8800rpm
Torque ➡ 25.5kg-m/800rpm
Mass ➡ 978kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜8

出現条件 ➡ ライバル178を倒したあとの雨の土〜月曜日

WIN 140,000CP
LOSE 140,000CP

338 一番町の貴公子／浅沼忍

RIVAL

NISSAN
SKYLINE
GT-R V SpecII P112

Output ➡ 495PS/7600rpm
Torque ➡ 56.9kg-m/5600rpm
Mass ➡ 1355kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜4

出現条件 ➡ ライバル269を倒したあとの晴れ、曇りの土〜月曜日

WIN 120,000CP
LOSE 120,000CP

339 みかん山最速／高橋巌

RIVAL

MAZDA
RX-7
TYPE RS P103

Output ➡ 493PS/8000rpm
Torque ➡ 46.1kg-m/6400rpm
Mass ➡ 1130kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜6

出現条件 ➡ ライバル317を倒したあとの晴れ、曇りの日

WIN 150,000CP
LOSE 150,000CP

340 みかん山の美白系／古財利美

RIVAL

MAZDA
RX-7
TYPE RS P103

Output ➡ 488PS/8000rpm
Torque ➡ 45.6kg-m/6400rpm
Mass ➡ 1102kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜7

出現条件 ➡ ライバル317を倒したあとの雨、嵐の日

WIN 140,000CP
LOSE 140,000CP

341 みかん山の番人／林田一博

RIVAL

MAZDA
RX-7
TYPE RS P103

Output ➡ 539PS/8000rpm
Torque ➡ 50.4kg-m/6400rpm
Mass ➡ 1104kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜5

出現条件 ➡ ライバル317を倒したあとの晴れの日

WIN 120,000CP
LOSE 120,000CP

342 みかん山の騎士／河野秀佳

RIVAL

MITSUBISHI
LANCER
GSR EVOLUTION VI
P106

Output ➡ 582PS/8000rpm
Torque ➡ 59.9kg-m/5200rpm
Mass ➡ 1195kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ヒルクライム7〜1
出現条件 ➡ ライバル317を倒したあとの雨の金〜月曜日

WIN — 195,000CP
LOSE — 195,000CP

343 みかん山の伏兵／松下準

RIVAL

MAZDA
RX-7
TYPE RS
P103

Output ➡ 488PS/8000rpm
Torque ➡ 45.6kg-m/6400rpm
Mass ➡ 1106kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜6
出現条件 ➡ ライバル317を倒したあとの晴れ、曇りの土、日曜日

WIN — 200,000CP
LOSE — 200,000CP

344 みかん山のファントム／山田邦雄

RIVAL

MAZDA
RX-7
TYPE RS
P103

Output ➡ 493PS/8000rpm
Torque ➡ 46.1kg-m/6400rpm
Mass ➡ 1110kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜9
出現条件 ➡ ライバル317を倒したあとの雨、嵐の土、日曜日

WIN — 225,000CP
LOSE — 225,000CP

345 阿蘇の武神・九州最速FC／杉本浩信

RIVAL

MAZDA
RX-7
∞
P103

Output ➡ 377PS/7600rpm
Torque ➡ 40.5kg-m/5200rpm
Mass ➡ 1077kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜9
出現条件 ➡ ライバル317、327を倒したあとの晴れ、曇りの土〜月曜日

WIN — 225,000CP
LOSE — 225,000CP

346 堅実湘南出稼ぎボーイ／水嶋英明

RIVAL

MAZDA
RX-7
TYPE RS
P103

Output ➡ 495PS/8000rpm
Torque ➡ 46.3kg-m/6400rpm
Mass ➡ 1103kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜7
出現条件 ➡ ライバル317、327を倒したあとの雨、嵐の月〜金曜日

WIN — 215,000CP
LOSE — 215,000CP

347 林田塾@主席／白木栄一

RIVAL

MAZDA
RX-7
TYPE RS
P103

Output ➡ 495PS/8000rpm
Torque ➡ 46.3kg-m/6400rpm
Mass ➡ 1131kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜9
出現条件 ➡ ライバル317、327を倒したあとの晴れの日

WIN — 190,000CP
LOSE — 190,000CP

348

阿蘇の大魔神／宮田純彦

RIVAL

NISSAN
SKYLINE
GT-R V SpecII
P112

Output ➡ 583PS/8000rpm
Torque ➡ 63.7kg・m/6000rpm
Mass ➡ 1430kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 阿蘇　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜9
出現条件 ➡ ライバル317、327を倒したあとの晴れ、曇りの月〜金曜日

WIN ― 200,000CP
LOSE ― 200,000CP

349

D1 TYPE-S／植尾勝浩

TRICKER

SPECIAL
UEO-AE86
P141

Output ➡ -PS/-rpm
Torque ➡ -kg・m/-rpm
Mass ➡ -kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜9
出現条件 ➡ ライバル317を倒したあとの昼間

WIN ― UEO-AE86
LOSE ― SPECIALカテゴリーのクルマか3,080,000CP

350

D1 TYPE-R／谷口信輝

TRICKER

SPECIAL
TANIGUCHI-S15
P139

Output ➡ -PS/-rpm
Torque ➡ -kg・m/-rpm
Mass ➡ -kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜9
出現条件 ➡ ライバル317を倒したあとの昼間

WIN ― TANIGUCHI-S15
LOSE ― SPECIALカテゴリーのクルマか6,300,000CP

351

D1 TYPE-A／今村陽一

TRICKER

SPECIAL
IMAMURA-FD3S
P138

Output ➡ -PS/-rpm
Torque ➡ -kg・m/-rpm
Mass ➡ -kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第一いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜9
出現条件 ➡ ライバル317を倒したあとの昼間

WIN ― IMAMURA-FD3S
LOSE ― SPECIALカテゴリーのクルマか6,650,000CP

352

D1 TYPE-D／熊久保信重

TRICKER

SPECIAL
KUMAKUBO-S15
P139

Output ➡ -PS/-rpm
Torque ➡ -kg・m/-rpm
Mass ➡ -kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 第二いろは坂　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜9
出現条件 ➡ ライバル317を倒したあとの昼間

WIN ― KUMAKUBO-S15
LOSE ― SPECIALカテゴリーのクルマか5,460,000CP

353

D1 TYPE-J／野村謙

TRICKER

SPECIAL
NOMURA-R34
P139

Output ➡ -PS/-rpm
Torque ➡ -kg・m/-rpm
Mass ➡ -kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	—	—

出現場所 ➡ 表六甲　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜9
出現条件 ➡ ライバル317を倒したあとの昼間

WIN ― NOMURA-R34
LOSE ― SPECIALカテゴリーのクルマか9,800,000CP

354
D1 TYPE-V／出水田祐樹

SPECIAL
IZUMIDA-R32
P140

Output ➡ -PS/-rpm
Torque ➡ -kg・m/-rpm
Mass ➡ -kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
SP BATTLE	―	―

出現場所 ➡ 蔵王　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜9
出現条件 ➡ ライバル317を倒したあとの昼間

WIN ― IZUMIDA-R32
LOSE ― SPECIALカテゴリーのクルマが5,922,000CP

355
アキ／柏崎あき

NISSAN
SKYLINE
GT-R V SpecII
P111

Output ➡ 471PS/7200rpm
Torque ➡ 52.3kg・m/5200rpm
Mass ➡ 1340kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
FL BATTLE	―	00:48:603

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜9
出現条件 ➡ ライバル317を倒したあとの昼間

WIN ― 300,000CP
LOSE ― 300,000CP

356
WALKERとも／廣田友和

TOYOTA
MARK II
IR-V
P124

Output ➡ 430PS/6800rpm
Torque ➡ 50.9kg・m/3200rpm
Mass ➡ 1359kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
LF BATTLE	―	―

出現場所 ➡ 榛名　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜9
出現条件 ➡ ライバル317を倒したあとの昼間

WIN ― 280,000CP
LOSE ― 280,000CP

357
WALKERゆうぼう／高橋雄一郎

TRICKER

TOYOTA
CHASER
TOURER V
P124

Output ➡ 430PS/6800rpm
Torque ➡ 50.9kg・m/3200rpm
Mass ➡ 1336kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
LF BATTLE	―	―

出現場所 ➡ 赤城　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜9
出現条件 ➡ ライバル317を倒したあとの昼間

WIN ― 310,000CP
LOSE ― 310,000CP

358
プロフェッサー正廣／新谷正廣

TRICKER

TOYOTA
TRUENO
GT-APEX
P121

Output ➡ 222PS/8000rpm
Torque ➡ 21.4kg・m/6400rpm
Mass ➡ 856kg

バトル形式	クリアCAポイント	クリアタイム
FL BATTLE	―	―

出現場所 ➡ 箱根　バトル区間 ➡ ダウンヒル1〜9
出現条件 ➡ ライバル317を倒したあとの昼間

WIN ― 250,000CP
LOSE ― 250,000CP

SPONSOR DATA

DATA BASE

スポンサーデータ

バトルに勝つことで、ショップでは販売されていない特殊なパーツを供給してくれるスポンサー。
愛車のパワーアップのためにも、出現場所、条件をチェックにして挑戦にいこう。

●スポンサーデータの見方

1 スポンサー名
スポンサー名とテストのバトル形式
2 パーツと契約金
提供されるパーツの種類と契約金額
3 コースと条件
走行するコースと区間、出現条件、勝利条件。出現条件がタイアップスポンサーに直接登録されないことになっているスポンサーは、条件を満たすと出現場所の昼のパーキングに現われ、一度遭遇すればタイアップスポンサーに登録される。
4 車種
上段はプレイヤーが使用する車種。下段はライバルとなるスポンサーが使用する車種。それぞれ最後の数字は、カーデータの掲載ページになっている。

01 ブローオフ

BlowOff
バトル形式 SP BATTLE

項目	内容
パーツ	➡ENGINE LEVEL3 (トヨタ直列エンジン車専用)
契約金	➡100,000CP
コース	➡箱根　走行区間 ➡ダウンヒル1~7
出現条件	➡箱根クリアでタイアップスポンサーに登録される
クリア条件	➡ライバルカーに勝利する

使用車種	
MR2 GT	P122
ライバル車種	
CELICA GT-FOUR	P121

02 アウトライフェン

AUTO
バトル形式 SP BATTLE

項目	内容
パーツ	➡ENGINE LEVEL3 (日産直列エンジン車専用)
契約金	➡125,000CP
コース	➡箱根　走行区間 ➡ヒルクライム9~7
出現条件	➡箱根クリアでタイアップスポンサーに登録される
クリア条件	➡ライバルカーに勝利する

使用車種	
BLUEBIRD SSS-R	P108
ライバル車種	
SILVIA spec-R	P110

03 オートコンプリート

AUTO COMPLETE
バトル形式 LF BATTLE

項目	内容
パーツ	➡ENGINE LEVEL3 (VVT直列エンジン車専用)
契約金	➡150,000CP
コース	➡赤城　走行区間 ➡ダウンヒル5~9
出現条件	➡赤城クリアでタイアップスポンサーに登録される
クリア条件	➡ライバルカーに勝利する

使用車種	
CIVIC TYPE R	P098
ライバル車種	
CIVIC TYPE R	P099

04 グラフィティアート

Graphity Art
バトル形式 LF BATTLE

項目	内容
パーツ	➡ENGINE LEVEL4 (NA直列エンジン車専用)
契約金	➡150,000CP
コース	➡榛名　走行区間 ➡ダウンヒル6~9
出現条件	➡榛名クリアでタイアップスポンサーに登録される
クリア条件	➡ライバルカーに勝利する

使用車種	
RX-8 TYPE S	P104
ライバル車種	
INTEGRA TYPE R	P100

05 Rコンセプト

R CONCEPT
バトル形式 FL BATTLE

項目	内容
パーツ	➡MUFFLER LEVEL3 (ターボ車専用)
契約金	➡200,000CP
コース	➡榛名　走行区間 ➡ヒルクライム9~6
出現条件	➡榛名、赤城クリアでタイアップスポンサーに登録される
クリア条件	➡ライバルカーに勝利する

使用車種	
IMPREZA WRX STi VER VI	P114
ライバル車種	
LANCER GSR EVOLUTION VIII	P106

06 スプリントレーシング

SPRINT RACING

パーツ	MUFFLER LEVEL3 (NA車専用)
契約金	250,000CP
コース	赤城
走行区間	ダウンヒル4~8
出現条件	榛名、赤城クリアでタイアップスポンサーに登録される
クリア条件	CAポイント35,000pts以上、タイム02:03:865以内でゴールする
バトル形式	CAT BATTLE
使用車種	PULSAR VZ-R N1 (P108)
ライバル車種	S2000 (P101)

07 プレステージ

PRESTIGE

パーツ	MUFFLER LEVEL3 (VVT車専用)
契約金	180,000CP
コース	第二いろは坂
走行区間	ダウンヒル1~9
出現条件	第二いろは坂クリアでタイアップスポンサーに登録される
クリア条件	タイム05:00:000以内にゴールする
バトル形式	TAC BATTLE
使用車種	NSX-R (P101)
ライバル車種	-

08 SS

SS ROTARY ENGINE

パーツ	ENGINE LEVEL3 (ロータリーエンジン車専用)
契約金	195,000CP
コース	第一いろは坂
走行区間	ダウンヒル1~2
出現条件	第一いろは坂クリアでタイアップスポンサーに登録される
クリア条件	区間ごとに特定のCAポイントを上回る
バトル形式	CAT BATTLE
使用車種	RX-7 ∞ (P103)
ライバル車種	-

09 アウトバーン

AUTO BAHN

パーツ	COOLINNG MODULE LEVEL4 (NA車専用)
契約金	350,000CP
コース	第一いろは坂
走行区間	ダウンヒル1~9
出現条件	第一いろは坂、第二いろは坂クリアでタイアップスポンサーに登録される
クリア条件	タイム04:50:00以内にゴールする(P209※1参照)
バトル形式	TAC BATTLE
使用車種	ACCORD EURO R (P100)
ライバル車種	-

10 山本エンジニヤリング

山本エンジニヤリング

パーツ	COOLINNG MODULE LEVEL4 (NA車専用)
契約金	350,000CP
コース	第二いろは坂
走行区間	ヒルクライム9~7
出現条件	第一いろは坂、第二いろは坂クリアでタイアップスポンサーに登録される
クリア条件	区間ごとに特定のCAポイントを上回る(P209※2参照)
バトル形式	CAT BATTLE
使用車種	SKYLINE GT-R V Spec (P112)
ライバル車種	-

11 柿木レーシング

RACING 柿木レーシング KAKINOKI

パーツ	ENGINE LEVEL6 (スバルボクサーエンジン車専用)
契約金	300,000CP
コース	表六甲
走行区間	ダウンヒル1~6
出現条件	表六甲クリアでタイアップスポンサーに登録される
クリア条件	ライバルカーに勝利する
バトル形式	FL BATTLE
使用車種	IMPREZA 22B STi (P114)
ライバル車種	IMPREZA WRX STi C-spec (P115)

12 ブライトン

BRITON

パーツ	ENGINE LEVEL6 (三菱直列エンジン車専用)
契約金	310,000CP
コース	表六甲
走行区間	ヒルクライム9~6
出現条件	表六甲クリアでタイアップスポンサーに登録される
クリア条件	ライバルカーに勝利する
バトル形式	SP BATTLE
使用車種	LANCER GSR EVOLUTION VI (P106)
ライバル車種	LANCER GSR EVOLUTION VIII (P106)

13 ストラーダ

STRADA

パーツ	ENGINE LEVEL6 (マツダロータリーエンジン車専用)
契約金	320,000CP
コース	蔵王
走行区間	ダウンヒル1~9
出現条件	蔵王クリアでタイアップスポンサーに登録される
クリア条件	タイム05:50:000以内にゴールする
バトル形式	TAC BATTLE
使用車種	RX-8 TYPE S (P104)
ライバル車種	-

14 ハイファイ

Hi-Fi

バトル形式 TAC BATTLE

パーツ	➡ENGINE LEVEL6 （マツダ直列エンジン車専用）
契約金	➡290,000CP
コース	➡蔵王　走行区間 ➡ ダウンヒル6~9
出現条件	➡蔵王クリアでタイアップスポンサーに登録される
クリア条件	➡CAポイント30,000pts以上、タイム02:42:845以内でゴールする

使用車種
EUNOS ROADSTER SPECIAL PACKAGE P102
ライバル車種
AXELA 23S P102

15 タルガトップ

TARGA TOP

バトル形式 TAC BATTLE

パーツ	➡AIR CLEANER LEVEL4 （NA車専用）
契約金	➡400,000CP
コース	➡表六甲　走行区間 ➡ ダウンヒル1~9
出現条件	➡表六甲、蔵王クリアでタイアップスポンサーに登録される
クリア条件	➡タイム02:40:000以内にゴールする

使用車種
MIRAGE CYBORG-ZR P104
ライバル車種
-
-

16 スピードライセンス

Speed License

バトル形式 CAT BATTLE

パーツ	➡AIR CLEANER LEVEL4 （ターボ車専用）
契約金	➡450,000CP
コース	➡蔵王　走行区間 ➡ ヒルクライム9~8
出現条件	➡表六甲、蔵王クリアでタイアップスポンサーに登録される
クリア条件	➡区間ごとに特定のCAポイントを上回る（P209※3参照）

使用車種
GALANT VR-4 TYPE-S P105
ライバル車種
-
-

17 ARTT

バトル形式 CAT BATTLE

パーツ	➡CLUTCH LEVEL5 （4WD車専用）
契約金	➡360,000CP
コース	➡榛名　走行区間 ➡ ヒルクライム9~7
出現条件	➡ライバル135、178のいずれかを倒したあとの晴れの月曜日
クリア条件	➡CAポイント41,000pts以上、タイム02:02:628以内でゴールする

使用車種
IMPREZA WRX STi C-spec P115
ライバル車種
LANCER GSR EVOLUTION VIII P106

18 GTユース

バトル形式 CAT BATTLE

パーツ	➡CLUTCH LEVEL5 （MR車専用）
契約金	➡360,000CP
コース	➡赤城　走行区間 ➡ ダウンヒル1~3
出現条件	➡ライバル135、178のいずれかを倒したあとの曇りの火、水曜日
クリア条件	➡区間ごとに特定のCAポイントを上回る（P209※4参照）

使用車種
EXIGE P129
ライバル車種
-
-

19 渡辺自動車

バトル形式 TAC BATTLE

パーツ	➡CLUTCH LEVEL5 （FF車専用）
契約金	➡360,000CP
コース	➡第二いろは坂　走行区間 ➡ ヒルクライム9~1
出現条件	➡ライバル135、178のいずれかを倒したあとの雨の木、金曜日
クリア条件	➡タイム04:50:000以内にゴールする

使用車種
155 Q4 P125
ライバル車種
-
-

20 ヴェルヴァイナー

バトル形式 CAT BATTLE

パーツ	➡CLUTCH LEVEL5 （FR車専用）
契約金	➡360,000CP
コース	➡第一いろは坂　走行区間 ➡ ダウンヒル3~6
出現条件	➡ライバル135、178のいずれかを倒したあとの嵐の土、日曜日
クリア条件	➡CAポイント60,000pts以上、タイム02:31:741以内でゴールする

使用車種
SILVIA K'S P109
ライバル車種
SILVIA spec-R P110

21 ハイパフォーマー

High Performer

バトル形式 LF BATTLE

パーツ	➡TURBO KIT LEVEL5 （ロータリーターボエンジン車専用）
契約金	➡350,000CP
コース	➡蔵王　走行区間 ➡ ダウンヒル6~9
出現条件	➡ライバル135、178を倒したあとの第2週目の雪、吹雪の木~土曜日
クリア条件	➡ライバルカーに勝利する

使用車種
RX-7 ∞ P103
ライバル車種
RX-7 TYPE RS P103

22
インディペンデント
Independent
バトル形式 LF BATTLE

パーツ ➡TURBO KIT LEVEL5 （V型ターボエンジン車専用）
契約金 ➡350,000CP
コース ➡表六甲　走行区間 ➡ヒルクライム9〜5
出現条件 ➡ライバル135、178を倒したあとの第3週目の晴れの金〜日曜日
クリア条件 ➡ライバルカーに勝利する

使用車種 FAIRLADY Z 2SEATER VERSION S P113
ライバル車種 GTO TWIN TURBO MR P107

23
スピードギア
SPEED GEAR
バトル形式 FL BATTLE

パーツ ➡TURBO KIT LEVEL5 （ボクサーエンジン車専用）
契約金 ➡350,000CP
コース ➡蔵王　走行区間 ➡ダウンヒル7〜9
出現条件 ➡ライバル135、178を倒したあとの第4週目の雪、吹雪の月〜水曜日
クリア条件 ➡ライバルカーに勝利する

使用車種 IMPREZA WRX STi P114
ライバル車種 IMPREZA WRX STi C-spec P115

24
S-STYLE
S STYLE
バトル形式 FL BATTLE

パーツ ➡TURBO KIT LEVEL5 （直列ターボエンジン車専用）
契約金 ➡350,000CP
コース ➡表六甲　走行区間 ➡ヒルクライム9〜7
出現条件 ➡ライバル135、178を倒したあとの第1週目の晴れの火〜木曜日
クリア条件 ➡ライバルカーに勝利する

使用車種 SKYLINE GT-R V SpecII P112
ライバル車種 SUPRA RZ P124

25
マグネシオzero
MAGNESIO ZERO
バトル形式 SP BATTLE

パーツ ➡ENGINE LEVEL8 （アルファロメオ車専用）
契約金 ➡500,000CP
コース ➡蔵王　走行区間 ➡ヒルクライム9〜8
出現条件 ➡ライバル223、269のいずれかを倒したあとの第1週目の晴れの火、木、土曜日
クリア条件 ➡ライバルカーに勝利する

使用車種 147 GTA P125
ライバル車種 156 GTA P125

26
ガンビーノレーシング
GAMBINO RACING
バトル形式 SP BATTLE

パーツ ➡ENGINE LEVEL8 （ルノー車専用）
契約金 ➡500,000CP
コース ➡表六甲　走行区間 ➡ヒルクライム9〜8
出現条件 ➡ライバル223、269のいずれかを倒したあとの第2週目の晴れの金〜日曜日
クリア条件 ➡ライバルカーに勝利する

使用車種 Renault 5 TURBO II P132
ライバル車種 CLIO V6 24V P133

27
オメガライン
OMEGA LINE
バトル形式 SP BATTLE

パーツ ➡ENGINE LEVEL8 （アウディ車専用）
契約金 ➡500,000CP
コース ➡蔵王　走行区間 ➡ヒルクライム9〜7
出現条件 ➡ライバル223、269のいずれかを倒したあとの第3週目の晴れの月〜水曜日
クリア条件 ➡ライバルカーに勝利する

使用車種 RS4 AVANT P126
ライバル車種 RS4 AVANT P126

28
エバーグリーン
Evergreen
バトル形式 SP BATTLE

パーツ ➡MUFFLER LEVEL7 （すべてのクルマに装備可能）
契約金 ➡480,000CP
コース ➡表六甲　走行区間 ➡ダウンヒル6〜9
出現条件 ➡ライバル223、269のいずれかを倒したあとの雪、吹雪の月、水、金曜日
クリア条件 ➡ライバルカーに勝利する

使用車種 PULSAR VZ-R N1 P108
ライバル車種 PULSAR GTI-R P108

29
シュタイナー
STEINER
バトル形式 SP BATTLE

パーツ ➡ENGINE LEVEL7 （すべてのクルマに装備可能）
契約金 ➡480,000CP
コース ➡蔵王　走行区間 ➡ダウンヒル6〜9
出現条件 ➡ライバル223、269のいずれかを倒したあとの雪、吹雪の月、水、金曜日
クリア条件 ➡ライバルカーに勝利する

使用車種 LANCER GSR EVOLUTION III P106
ライバル車種 LANCER GSR EVOLUTION VII P106

30 シルバークリーク SILVER CREEK

バトル形式 SP BATTLE

パーツ ➡ ENGINE LEVEL8 （すべてのクルマに装備可能）
契約金 ➡ 700,000CP
コース ➡ 阿蘇　走行区間 ➡ ダウンヒル7〜9
出現条件 ➡ ライバル317を倒したあとの第3、第4週目の雨、嵐の日
クリア条件 ➡ ライバルカーに勝利する

使用車種
LANCER GSR EVOLUTION VI P106
ライバル車種
LANCER GSR EVOLUTION VIII P106

※1 SS

CA区間	必要ポイント
1	500pts
2	500pts
3	500pts
4	1,000pts
5	1,200pts
6	1,300pts
7	1,000pts
8	1,500pts
9	1,200pts
10	1,200pts
11	1,100pts
12	1,150pts

※2 山本エンジニヤリング

CA区間	必要ポイント
1	500pts
2	600pts
3	1,000pts
4	4,000pts
5	1,200pts
6	1,600pts
7	1,200pts
8	1,500pts
9	2,500pts
10	600pts
11	540pts
12	800pts
13	3,500pts

※3 スピードライセンス

CA区間	必要ポイント
1	2,200pts
2	800pts
3	3,000pts
4	2,200pts
5	1,000pts
6	500pts
7	2,000pts
8	2,000pts

※4 GTユース

CA区間	必要ポイント
1	2,600pts
2	2,800pts
3	2,400pts
4	1,700pts
5	2,000pts
6	6,500pts
7	3,700pts
8	1,800pts
9	2,300pts
10	2,500pts

●ステッカー貼りつけ位置による報奨金額

フロントガラス
フロントバンパー

リアガラス
リアバンパー

サイド
Cピラー

メーカー名	フロントガラス	フロントバンパー	リアガラス	リアバンパー	サイド	Cピラー
ブローオフ	1,000CP	25,000CP	10,000CP	1,000CP	3,000CP	2,000CP
アウトライフェン	1,000CP	26,000CP	11,000CP	1,000CP	3,000CP	2,000CP
オートコンプリート	3,000CP	33,000CP	18,000CP	2,000CP	4,000CP	3,000CP
グラフィティアート	3,000CP	30,000CP	24,000CP	1,000CP	4,000CP	3,000CP
Rコンセプト	4,000CP	30,000CP	45,000CP	4,000CP	8,000CP	5,000CP
スプリントレーシング	4,000CP	50,000CP	20,000CP	4,000CP	3,000CP	5,000CP
プレステージ	3,000CP	40,000CP	30,000CP	2,000CP	6,000CP	4,000CP
SS	3,000CP	30,000CP	30,000CP	2,000CP	3,000CP	3,000CP
アウトバーン	6,000CP	70,000CP	60,000CP	5,000CP	9,000CP	8,000CP
山本エンジニヤリング	6,000CP	90,000CP	70,000CP	4,000CP	7,000CP	8,000CP
柿木レーシング	4,000CP	55,000CP	50,000CP	3,000CP	7,000CP	6,000CP
ブライトン	5,000CP	53,000CP	45,000CP	4,000CP	6,000CP	5,000CP
ストラーダ	4,000CP	50,000CP	45,000CP	4,000CP	7,000CP	5,000CP
ハイファイ	4,000CP	60,000CP	48,000CP	6,000CP	8,000CP	7,000CP
タルガトップ	8,000CP	170,000CP	90,000CP	6,000CP	12,000CP	9,000CP
スピードライセンス	8,000CP	120,000CP	70,000CP	7,000CP	12,000CP	9,000CP
ARTT	10,000CP	115,000CP	80,000CP	15,000CP	8,000CP	5,000CP
GTユース	10,000CP	115,000CP	80,000CP	15,000CP	8,000CP	5,000CP
渡辺自動車	10,000CP	115,000CP	80,000CP	15,000CP	8,000CP	5,000CP
ヴェルヴァイナー	10,000CP	115,000CP	80,000CP	15,000CP	8,000CP	5,000CP
ハイパフォーマー	10,000CP	125,000CP	90,000CP	8,000CP	11,000CP	12,000CP
インディペンデント	10,000CP	125,000CP	90,000CP	8,000CP	11,000CP	12,000CP
スピードギア	10,000CP	125,000CP	90,000CP	8,000CP	11,000CP	12,000CP
S-STYLE	10,000CP	125,000CP	90,000CP	8,000CP	11,000CP	12,000CP
マグネシオzero	15,000CP	160,000CP	100,000CP	8,000CP	30,000CP	20,000CP
ガンビーノレーシング	15,000CP	160,000CP	100,000CP	8,000CP	30,000CP	20,000CP
オメガライン	15,000CP	160,000CP	100,000CP	8,000CP	30,000CP	20,000CP
エバーグリーン	10,000CP	145,000CP	70,000CP	6,000CP	25,000CP	15,000CP
シュタイナー	10,000CP	145,000CP	70,000CP	6,000CP	15,000CP	15,000CP
シルバークリーク	25,000CP	180,000CP	120,000CP	12,000CP	40,000CP	30,000CP

SOUND PARTS DATA

DATA BASE

サウンドパーツデータ

サウンドエディターモードで曲を作るために必要なサウンドパーツ。はじめから持っているものもあるが、ライバルを倒して手に入るパーツも多数。自由に組み合わせてイカすBGMを作ろう。

NO.	サウンド名	入手条件
001	Bass01	はじめから持っている
002	Bass02	はじめから持っている
003	Bass03	はじめから持っている
004	Bass04	はじめから持っている
005	Bass05	はじめから持っている
006	Bass06	ライバル159を倒す
007	Bass07	ライバル007を倒す
008	Bass08	はじめから持っている
009	Bass09	はじめから持っている
010	Bass10	はじめから持っている
011	Bass11	はじめから持っている
012	Bass12	はじめから持っている
013	Bass13	はじめから持っている
014	Bass14	はじめから持っている
015	Bass15	はじめから持っている
016	Bass16	ライバル260を倒す
017	Bass17	ライバル206を倒す
018	Bass18	ライバル043を倒す
019	Bass19	ライバル093を倒す
020	Bass20	ライバル076を倒す
021	Bass21	ライバル294を倒す
022	Bass22	ライバル022を倒す
023	Bass23	ライバル075を倒す
024	Bass24	ライバル212を倒す
025	Bass25	ライバル024を倒す
026	Bass26	ライバル055を倒す
027	Bass27	ライバル090を倒す
028	Guitar01	はじめから持っている
029	Guitar02	ライバル044を倒す
030	Guitar03	ライバル264を倒す
031	Guitar04	ライバル115を倒す
032	Guitar05	ライバル001を倒す
033	Guitar06	ライバル097を倒す
034	Guitar07	ライバル023を倒す
035	Guitar08	ライバル172を倒す
036	Guitar09	ライバル092を倒す
037	Guitar10	ライバル019を倒す
038	Guitar11	ライバル263を倒す
039	Guitar12	ライバル336を倒す
040	OneshotNote01	ライバル220を倒す
041	OneshotNote02	ライバル308を倒す
042	OneshotNote03	ライバル082を倒す
043	OneshotNote04	ライバル040を倒す
044	OneshotNote05	ライバル089を倒す
045	OneshotNote06	ライバル248を倒す
046	OneshotNote07	はじめから持っている
047	OneshotNote08	ライバル043を倒す
048	OneshotNote09	ライバル347を倒す
049	OneshotNote10	ライバル245を倒す
050	OneshotNote11	ライバル024を倒す
051	OneshotNote12	ライバル117を倒す
052	OneshotNote13	ライバル310を倒す
053	OneshotNote14	ライバル129を倒す
054	OneshotNote15	ライバル083を倒す
055	OneshotNote16	ライバル116を倒す
056	OneshotNote17	ライバル090を倒す
057	OneshotNote18	ライバル038を倒す
058	OneshotNote19	ライバル309を倒す
059	OneshotNote20	ライバル246を倒す
060	OneshotNote21	ライバル083を倒す
061	OneshotNote22	ライバル259を倒す
062	OneshotNote23	ライバル075を倒す
063	OneshotNote24	ライバル124を倒す

NO.	サウンド名	入手条件
064	OneshotNote25	ライバル042を倒す
065	OneshotNote26	ライバル041を倒す
066	OneshotNote27	ライバル121を倒す
067	OneshotNote28	ライバル346を倒す
068	OneshotNote29	ライバル170を倒す
069	OneshotNote30	ライバル129を倒す
070	OneshotNote31	ライバル213を倒す
071	OneshotNote32	ライバル036を倒す
072	OneshotNote33	ライバル312を倒す
073	OneshotNote34	ライバル169を倒す
074	OneshotNote35	ライバル297を倒す
075	OneshotNote36	ライバル160を倒す
076	OneshotNote37	ライバル249を倒す
077	OneshotNote38	ライバル174を倒す
078	OneshotNote39	ライバル005を倒す
079	OneshotNote40	ライバル017を倒す
080	OneshotNote41	ライバル055を倒す
081	OneshotNote42	ライバル170を倒す
082	OneshotNote43	ライバル004を倒す
083	OneshotNote44	ライバル077を倒す
084	OneshotNote45	ライバル342を倒す
085	OneshotNote46	ライバル091を倒す
086	OneshotNote47	ライバル003を倒す
087	OneshotNote48	ライバル007を倒す
088	Rythm01	はじめから持っている
089	Rythm02	はじめから持っている
090	Rythm03	はじめから持っている
091	Rythm04	はじめから持っている
092	Rythm05	はじめから持っている
093	Rythm06	ライバル213を倒す
094	Rythm07	はじめから持っている
095	Rythm08	ライバル262を倒す
096	Rythm09	ライバル170を倒す
097	Rythm10	ライバル247を倒す
098	Rythm11	ライバル085を倒す
099	Rythm12	ライバル202を倒す
100	Rythm13	ライバル338を倒す
101	Rythm14	ライバル159を倒す
102	Rythm15	ライバル297を倒す
103	Rythm16	ライバル122を倒す
104	Rythm17	ライバル123を倒す
105	Rythm18	はじめから持っている
106	Rythm19	ライバル028を倒す
107	Rythm20	ライバル160を倒す
108	Rythm21	ライバル097を倒す
109	Rythm22	ライバル094を倒す
110	Rythm23	ライバル036を倒す
111	Rythm24	はじめから持っている
112	Rythm25	はじめから持っている
113	Rythm26	はじめから持っている
114	Rythm27	ライバル339を倒す
115	Rythm28	はじめから持っている
116	Rythm29	ライバル212を倒す
117	Rythm30	ライバル002を倒す
118	Rythm31	ライバル308を倒す
119	Rythm32	ライバル339を倒す
120	Rythm33	ライバル213を倒す
121	Rythm34	はじめから持っている
122	Rythm35	はじめから持っている
123	Rythm36	はじめから持っている
124	Rythm37	ライバル019を倒す
125	Rythm38	はじめから持っている
126	Rythm39	はじめから持っている

NO.	サウンド名	入手条件
127	Rythm40	ライバル263を倒す
128	Rythm41	はじめから持っている
129	SoundEffect01	はじめから持っている
130	SoundEffect02	はじめから持っている
131	SoundEffect03	はじめから持っている
132	SoundEffect04	ライバル347を倒す
133	SoundEffect05	ライバル043を倒す
134	SoundEffect06	ライバル177を倒す
135	SoundEffect07	ライバル024を倒す
136	SoundEffect08	ライバル121を倒す
137	SoundEffect09	ライバル343を倒す
138	SoundEffect10	ライバル313を倒す
139	SoundEffect11	ライバル005を倒す
140	SoundEffect12	ライバル023を倒す
141	SoundEffect13	はじめから持っている
142	SoundEffect14	ライバル245を倒す
143	SoundEffect15	ライバル122を倒す
144	SoundEffect16	ライバル169を倒す
145	SoundEffect17	ライバル025を倒す
146	SoundEffect18	ライバル262を倒す
147	SoundEffect19	ライバル204を倒す
148	SoundEffect20	ライバル337を倒す
149	SoundEffect21	ライバル002を倒す
150	SoundEffect22	ライバル251を倒す
151	SoundEffect23	ライバル057を倒す
152	Synth01	ライバル085を倒す
153	Synth02	ライバル041を倒す
154	Synth03	はじめから持っている
155	Synth04	はじめから持っている
156	Synth05	はじめから持っている
157	Synth06	はじめから持っている
158	Synth07	ライバル251を倒す
159	Synth08	はじめから持っている
160	Synth09	はじめから持っている
161	Synth10	はじめから持っている
162	Synth11	はじめから持っている
163	Synth12	はじめから持っている
164	Synth13	はじめから持っている
165	Synth14	はじめから持っている
166	Synth15	はじめから持っている
167	Synth16	はじめから持っている
168	Synth17	ライバル044を倒す
169	Synth18	はじめから持っている
170	Synth19	はじめから持っている
171	Synth20	はじめから持っている
172	Synth21	はじめから持っている
173	Synth22	はじめから持っている
174	Synth23	はじめから持っている
175	Synth24	ライバル124を倒す
176	Synth25	はじめから持っている
177	Synth26	はじめから持っている
178	Synth27	はじめから持っている
179	Synth28	はじめから持っている
180	Synth29	はじめから持っている
181	Synth30	はじめから持っている
182	Synth31	はじめから持っている
183	Synth32	はじめから持っている
184	Synth33	はじめから持っている
185	Synth34	ライバル310を倒す
186	Synth35	ライバル305を倒す
187	Synth36	はじめから持っている
188	Synth37	はじめから持っている
189	Synth38	はじめから持っている
190	Synth39	はじめから持っている
191	Synth40	はじめから持っている
192	Synth41	はじめから持っている
193	Synth42	ライバル247を倒す
194	Synth43	はじめから持っている
195	Synth44	はじめから持っている
196	Synth45	はじめから持っている
197	Synth46	はじめから持っている
198	Synth47	はじめから持っている
199	Synth48	はじめから持っている
200	Synth49	はじめから持っている
201	Synth50	はじめから持っている
202	Synth51	ライバル174を倒す
203	Synth52	ライバル025を倒す
204	Synth53	ライバル337を倒す
205	Synth54	ライバル008を倒す
206	Synth55	ライバル020を倒す
207	Synth56	ライバル003を倒す
208	Synth57	ライバル314を倒す
209	Synth58	ライバル006を倒す
210	Synth59	ライバル037を倒す
211	Synth60	ライバル202を倒す
212	Synth61	ライバル057を倒す
213	Synth62	ライバル171を倒す
214	Synth63	ライバル012を倒す
215	Synth64	ライバル023を倒す
216	Synth65	ライバル249を倒す
217	Synth66	ライバル345を倒す
218	Synth67	ライバル089を倒す
219	Synth68	ライバル118を倒す
220	Synth69	ライバル295を倒す
221	Synth70	ライバル259を倒す
222	Voice01	はじめから持っている
223	Voice02	はじめから持っている
224	Voice03	はじめから持っている
225	Voice04	はじめから持っている
226	Voice05	はじめから持っている
227	Voice06	ライバル055を倒す
228	Voice07	ライバル341を倒す
229	Voice08	ライバル117を倒す
230	Voice09	ライバル123を倒す
231	Voice10	ライバル057を倒す
232	Voice11	ライバル022を倒す
233	Voice12	ライバル092を倒す
234	Voice13	ライバル020を倒す
235	Voice14	ライバル340を倒す
236	Voice15	ライバル082を倒す
237	Voice16	ライバル115を倒す
238	Voice17	ライバル177を倒す
239	Voice18	ライバル045を倒す
240	Voice19	ライバル006を倒す
241	Voice20	ライバル037を倒す
242	Voice21	ライバル206を倒す
243	Voice22	ライバル344を倒す
244	Voice23	ライバル246を倒す
245	Voice24	ライバル076を倒す
246	Voice25	ライバル172を倒す
247	Voice26	ライバル204を倒す
248	Voice27	ライバル042を倒す
249	Voice28	ライバル093を倒す
250	Voice29	ライバル040を倒す
251	Voice30	ライバル118を倒す
252	Voice31	ライバル171を倒す
253	Voice32	ライバル312を倒す
254	Voice33	ライバル260を倒す
255	Voice34	ライバル038を倒す
256	Voice35	ライバル314を倒す
257	Voice36	ライバル348を倒す
258	Voice37	ライバル017を倒す
259	Voice38	ライバル008を倒す
260	Voice39	ライバル077を倒す
261	Voice40	ライバル220を倒す
262	Voice41	ライバル173を倒す
263	Voice42	ライバル116を倒す
264	Voice43	ライバル336を倒す
265	Voice44	ライバル045を倒す
266	Voice45	ライバル173を倒す
267	Voice46	ライバル348を倒す
268	Voice47	ライバル028を倒す

PRIZE DATA

プライズデータ

コンクエストのアドバンスレースで1位を獲るか、メダリストというライバルを倒すとプライズが手に入る。すべて集めることが車種の購入条件や、ライバルの登場条件に関わっているぞ。

NO.	プライズ名	入手条件
01	INEXPERIENCED MEDAL	アドバンスレース:NISSAN CUPで1位を獲る
02	MEDAL OF BALAS	アドバンスレース:TOYOTA CUPで1位を獲る
03	MEDAL OF AMBITION	アドバンスレース:Honda CUPで1位を獲る
04	MYSTIC MEDAL	アドバンスレース:SUBARU CUPで1位を獲る
05	PERILOUS MEDAL	アドバンスレース:MITSUBISHI CUPで1位を獲る
06	MEDAL OF SIDETES	アドバンスレース:SMALL CAR CUPで1位を獲る
07	MEDAL OF BOLD PERSON	ライバル032を倒す
08	MEDAL OF COURAGE	ライバル068を倒す
09	MEDAL OF KNIGHT	ライバル108を倒す
10	MEDAL OF TOP RANKER	ライバル151を倒す
11	INEXPERIENCED SHIELD	アドバンスレース:V-LINE MATCHで1位を獲る
12	SHIELD OF HIERAX	アドバンスレース:STRAIGHT MATCHで1位を獲る
13	SHIELD OF VOTUM	アドバンスレース:ROTARY MATCHで1位を獲る
14	SHIELD OF PERTINAX	アドバンスレース:BOXER MATCHで1位を獲る
15	SHIELD OF DIVUS	アドバンスレース:GIANT DUELで1位を獲る
16	SHIELD OF NOBILISSIMUS	アドバンスレース:MONSTER DERBYで1位を獲る
17	SHIELD OF BARONET	アドバンスレース:MAZDA CUPで1位を獲る
18	SHIELD OF DUCHESS	ライバル109を倒す
19	SHIELD OF LEGENDARY	ライバル150を倒す
20	SHIELD OF MASTER	ライバル196を倒す
21	CUP OF JULIUS	アドバンスレース:NORMAL CAR CUPで1位を獲る
22	CUP OF VIOLENT WIND	アドバンスレース:BEAST FESTAで1位を獲る
23	CUP OF DIDIUS JULIANUS	アドバンスレース:JAPAN RALLY CUPで1位を獲る
24	CUP OF POPE	アドバンスレース:SKYLINE DERBYで1位を獲る
25	CUP OF SUBLIMITY	アドバンスレース:280PS LIMITATIONで1位を獲る
26	TROPHY OF CONSUL	アドバンスレース:TYPE R DERBYで1位を獲る
27	TROPHY OF CAESAR	ライバル239を倒す
28	TROPHY OF GRYPOS	アドバンスレース:EUROPEAN CUPで1位を獲る
29	TROPHY OF ASIATIKOS	ライバル286を倒す
30	TROPHY OF PRINCE ELECTOR	ライバル331を倒す
31	TROPHY OF KERAUNOS	ライバル332を倒す
32	TROPHY OF PATER PATRIAE	アドバンスレース:RARE CAR CUPで1位を獲る
33	TROPHY OF EARL	アドバンスレース:SPECIAL CAR CUPで1位を獲る
34	TROPHY OF BISHOP	ライバル287を倒す
35	TROPHY OF ARCHDUKE	ライバル333を倒す
36	TROPHY OF ADEPT	ライバル288を倒す
37	TROPHY OF PROMINENT	ライバル334を倒す
38	TROPHY OF NOTABLE	アドバンスレース:UNDER LITER CUPで1位を獲る
39	IMPERIAL TROPHY	アドバンスレース:A CHAMPIONSHIPで1位を獲る
40	TROPHY OF CONQUEROR	ライバル335を倒す

街道バトル2 CHAIN REACTION 開発者インタビュー

元気株式会社　プロデューサー
清水謙二 Kenji Shimizu
過去には『玉繭物語』シリーズなど、多数担当。本作ではプロデューサーとして参加しつつ、挙動部分のプログラムも手掛ける。

元気株式会社　企画担当
板橋伸和 Nobukazu Itabashi
『湾岸ミッドナイト』、『街道バトル』を手がける。前作から引き続き、本作でもディレクターと企画を兼任する。

『街道バトル』開発のきっかけ

── まず最初に、『街道バトル』(以下、『街道』)を開発することになったきっかけをお聞きしたいんですよ。元気のレースゲームというと『首都高バトル』(以下、『首都高』)[01]というシリーズがあって、会社的にそのイメージも強いと思うんです。そのなかで『街道』を作ることになった経緯などをお聞きしたいんですが。

清水 最初の『街道』はですね、そもそもゲームキューブ用ソフトとして考えていたんですよ。

── いきなり秘話ですね(笑)。

清水 ゲームキューブでなにかレースゲームを作ろうという話がありまして、それなら峠という場所を使って作ってみようかと。最初は『峠バトル』って呼んでました(笑)。

── 似た名前のゲームがありますよね(笑)。

清水 まあ『首都高』は都心部が舞台なので、『街道』はもうちょっと郊外の、自然をフューチャーしたものを作っていこうと。

── なるほど。それはゲームキューブのスペックに合わせた部分もあるんですか?

清水 当時はまだ、開発部的にはゲームキューブの性能がぜんぜん見えていなかったんですよ。でもゲームキューブの開発担当をしていた者が、「ゲームキューブのスペックはすげえぞ、なんでもできるぞ!」と言っていたんでそれで企画が動きまして……。まぁじつはそんなことはなかったんですが(笑)。

01 首都高バトル
ご存じ元気制作の看板レースゲーム。'94年にスーパーファミコンで第1作が発売された。最新作は2003年にプレイステーション2で発売された『首都高バトル01』。

**Q02
レーザーで計測**

実際の道路を走りながらレーザーで計測し、3Dデータにしてしまう技術。94ページのコラムに詳しい。

── (笑)。それでゲームキューブでスタートした『街道』が、プレイステーション2にスライドしていく流れというのは?

清水 実際ゲームキューブでの開発は、実機でゲームが動くところまではいかなかったんです。だから開発ハードの移行に問題はなかったですね。で、板橋君が参加しだしたのがこのあたりですね。

板橋 ええ、ディレクターとして。

── やっぱりそのときディレクターとして考えるのは、『首都高』との差別化ですよね。どこをどう変えるかという……。

板橋 まあ最初の『街道』に関していえば、『首都高』の流れを汲んだ峠版という感じのコンセプトでスタートしていたんで、わりと『首都高』のシステムを踏襲して、ユーザーに対してすんなりゲームの世界に入ってもらえるシステムを構築しました。元気製レースゲームのオリジナリティーである、ライバルと戦っていく流れであるとか、SPバトルであるとか、それらはぜひ使っていこうと。その傍らで『街道』ならではのオリジナリティーも追加して肉づけした、っていう感じですかね。

── ゲームシステムを昼フェイズと夜フェイズに分けたのは、なぜなんですか?

板橋 それはもう最初から考えていたコンセプトで、昼のオフィシャル性と夜のアンオフィシャルな匂いというのを、すごく再現したかったんですよ。そういった二面性、つまり裏の顔がスゴイほうが、ゲームの設定的に燃えるじゃないですか。

──「この人じつはヤルのね!」っていう。

板橋 それとこれまで『首都高』がずっと夜を舞台にしてたんで、昼のレースシーンをどうしてもやりたかったというのもあります。

レーザー計測、ビデオ取材
コース制作の苦労話いろいろ

── 最初の『街道』が発表されたとき、いちばんインパクトがあったのは実際の道路をレーザーで計測Q02して、ゲーム中にほぼ実寸で再現したという部分なんですけど。

清水 もともとレーザー測定ができるという話は『首都高』チームのほうでもしていたんです。で、その測定をする業者さんから説明を受けたんですが、これはスゴイなと思いまして。デザイナーのほうから見ても、データがあれば迷うことなくコースを作れるというメリットがあるし、まあ、それなりにコストはかかるんですけど、それ以上に正確にコースを作成できるならいいんじゃないかということで。

── 効率を考えると、決して高いコストではないなと。

清水 そうです。

── 板橋さんは、コースを実寸で制作するという話を聞いたときどう思われました?

板橋 要するにそれをゲームにした場合、ゲームとして遊べるコースになるのかっていう部分がいちばん心配でしたね。そのコースでクルマ2台が競り合うことができるのか、という部分が気がかりで、本当に遊べるかどうかは、かなり開発が進むまでわからないという状況だったんですよ。だけど実際にやってみたら、実寸の道幅でもゲームになるなっていうのがわかってきたんで安心しましたね。ある意味結果オーライ的なところもあるんですけどね……(笑)。

── え、じゃあ実寸コースでのゲーム化って、わりと手探りだったんですか?

板橋 そうですね。当時はそういうデータをフィードバックしたゲームって、そもそもやってなかったんで……。

── 最後の最後で「やっぱりダメじゃん」ってなる可能性もあったわけですよね。

板橋 まぁ完全再現というのは、もうコンセプトの段階で確実にバーンと入っていたので。だからゲームの仕様が、コースのほうに合わせていくという方向で動いていたんですよね。第一いろは坂とかは最初心配でしたけど、それなりにおもしろくできあがったのでよかったです。

── コース選定の基準というのは?

板橋 まずは全国的にある程度有名であるということが第1条件。あとはその峠周辺に人口が密集している都市があるということが選定基準になってます。そして、やっぱり風光明媚なところ。実際にいわゆる走り屋スポットと呼ばれる場所にも取材に行ってますが、そういうところは見た目がどこも変わらないんですよ。木と道ばかりで。

── 絵的には変化ないですよねー。

板橋 だから阿蘇のコースとかも、ゲームで採用した場所はじつは完全に観光地で、実際には走り屋が走っているような場所ではないんです。走り屋の人たちはもっと離れたところでやってるんですよね。

── 前作が5コースで、今回が8コース。ほかにもコースの候補はあったんですか?

板橋 当然ありましたが、収録コースを全国に散らすというコンセプトがあったんで、こうなりました。個人的には北海道とか、某ドリフトマンガに出てくるような峠を入れてもいいかなと思いましたけどね。

── 全部の峠に取材に行くわけですよね?

板橋 ええ、現地に行ってビデオを録ってきます。で、走っていておもしろい場所かどうかを確認して、オーケーなら測定屋さんにデータ化してもらうと。

Q03 某ドリフトマンガ

北関東にある有名な走り屋スポットをおもな舞台に、若者達がスピードに命を懸ける青春ドリフトコミック。本作に登場する榛名が、秋名と名前を変えて登場するのは有名。

── 阿蘇とかは遠くて大変だったでしょう。

清水 阿蘇はヘビーでしたね。

板橋 台風が来ちゃって(笑)。

清水 中京地区、とくに名古屋周辺でもひとつ入れようってことで行ったんですけど、数百キロ走ったけど結局いい場所がなくて。なかなかいい感じの山がないんですよね、中京地区は。

── 広く募集しましょう[04]、中京地区で。

清水 そうですね、中京地区と、中国、四国、北海道あたり。

── だんだん全国を旅するのが目的になったりして。今晩何食おうか、みたいな(笑)。

板橋 実際そのへんは兼ねてます(笑)。しかも九州の取材なんかでは、地元の走り屋の方たちとコミュニケーションを取れたりしましたしね。

── おお、大事ですねそれは。

板橋 コースの選定とかに、その人たちの基準がある程度入っています。わりと地元では有名な走り屋らしいんですけど。

清水 コースはシステム面でもいろいろと大変で、最初のころはいろいろ揉めてたんですよ。SPバトルは走りながらバトルに持ち込めないとダメだ、という意見があって。

板橋 要は、峠をグルグル回ってて……。

── パッシングしてバトル[05]と。

板橋 峠でどうやってグルグル回るんですかと(笑)。たとえば峠を上まで上って、同じルートを戻るとなると、どうしても対向車とカチ合ってしまうし、上まで行くといきなり下まで瞬間移動しちゃうのも味気ないし。存在しないいい加減なループ用道路を作るのもイヤでしたしね。まぁいろいろあってけっきょくスタートとゴールのあるいまの形になったんですよ。実際峠でバトルをする場合、パーキングにみんなで集まってそこから同時にスタートすることが多いわけで、そのへんの走り屋のライフスタイルも再現したいという部分で、ようやく落ち着いたんですけどね。

── そのへんもあって、『街道』ではアザーカー[06]が出てこないんですか?

板橋 考えとしてはありました。ただ自動車メーカーからの許諾などで、きびしかった部分なんでよね。あくまで『街道』の峠はサーキットですから、アザーカーが走っていると実際の公道と捉えられかねないというのが大きくて、そこははずしました。ただ、最終的にはなくしてよかったんじゃないかと思ってますけどね。

── というと?

板橋 峠を走る楽しさとは何かと考えると、やっぱりドリフトじゃないですか。自分の思い描くラインをトレースしながら走る、という楽しさの部分を、アザーカーがいてジャマをされると、フラストレーションになると思うんですよね。

── たしかにコース幅を考えると邪魔になったでしょうねー(笑)。

走り屋はモテたかった?
ネットが充実したその理由

── 『街道2』の製作をスタートさせるとき、今度はこうしようみたいなアイディアはいくつかあったんでしょうか?

板橋 まずは走り屋君たちのライフスタイルの再現というコンセプトが最初からあったんで、ネットを介したコミュニケーションを充実させました。メールとかそういうシステムは、それを反映させたものです。あの、「なんでクルマに乗ってるの?」って走り屋の人に意見を聞くと、単純に「クルマが好き」って言う人ももちろんいるんですけど、たいがいが「女にモテたいから」って言うんですよ(笑)。

── えー! そんなもんなんだ(笑)。

板橋 ええ。すっげえ不純だなぁとは思いましたけど(笑)。

── モテとは真逆の道[07]を行ってると思うんですけどねー。

板橋 (笑)。で、そのへんの走り屋の気持ちが、ファンの数とか、ラバーズの要素なんかにも反映されているわけなんですよ。

[04] 広く募集

中京地区の峠に明るい方は、元気に一報を。

[05] パッシングしてバトル

『首都高バトル』ではお馴染みのシステム。走行中のライバルの背後から追走し、パッシングするとバトル開始となる。

[06] アザーカー

一般車のこと。

[07] 真逆の道

シャコタンで乗り心地が悪くなり、マフラーやはがした内装のせいでうるさいクルマでは、むしろモテないのではないかという推測。

── 今作であれだけネット関係が充実したのも、じつは走り屋のライフスタイル的なところが根っこだったと。

板橋 そうですね。

── じゃあけっこう、街の声じゃないですけど、走り屋の声のサンプリングというのを積極的に行なっているんですね。

板橋 『街道』シリーズに関しては、わりと取り入れていると思いますよ。

── それはどういう方法で?

板橋 いきなりそこらへんの人に話しかけるわけにもいかないんで、まあインターネットを見たり、雑誌とかの投稿記事を見たり。

── あまり人が読まない、真ん中あたりのモノクロページ[08]とかですね。いびつなドリ車のイラストが乗ってたりする(笑)。

板橋 そう、そのへんの(笑)。

── しかしなるほどー、彼らはモテたかったんですかー。

板橋 モテたかったんです。それが第一で、クルマは2番目。ちなみにウチの社長[09]もそうらしいですよ(笑)。

── (笑)。でも確かに、ドリフトがうまければモテるなっていうのは、それこそD1[10]とかを見ていると思いますけどね。

板橋 けっこう女の子も見に来てますからね。

── じゃあ、そういうライフスタイルの再現的な部分で、ネットやラバーズなどがありつつ、レースゲームとしての本筋は、前作をベースに突き詰めたと。

板橋 そうです。前作をベースに、さらに奥深いところに入っていくという感じで。

クセのある収録車種 そのワケとは

── 『街道』というゲームに対して、このクルマを入れようというそのチョイスの基準は、どんな感じに設定しているんですか?

板橋 まあ基本的には、峠で活躍しているクルマを漏らすことなく入れるということ。あとは僕の趣味で決まっちゃってる部分が大きいです(笑)。

── なんか突然パンテーラ[11]とかヴァレルンガ[12]とか出てきますよね(笑)。

板橋 あのへん、渋いですよね。なんで入ってるんでしょうね(笑)。

清水 ヴァレルンガは、僕が入れろって言ったんですけどね(笑)。だいたい板橋君が決めるんですけど、なかには僕のリクエストも入っています。

── 国産車でも初代アルシオーネ[13]だとか、マニアックすぎますよね。

清水 カローラFX[14]が入ってるレースゲームはほかにないでしょう(笑)。

板橋 前作には入ってましたよね。『2』では残念ながら削っちゃったんですけど。

── ファミリアGTRとかスタリオンラリーとか、ラリー系[15]も渋いですよ。

板橋 そこらへんの選択は、ある程度ラリーと峠の走りというものをオーバーラップさせている部分があるので、そういう意味でラリーの世界で活躍した車種は、かなり充実させています。

[08] 真ん中あたりのモノクロページ
読者のお便りやイラスト、売ります買います欄などがひしめき合う雑誌のワンダーランド部分。走り屋の生の声の純度は高い。

[09] ウチの社長
元気の社長。143ページで紹介したデモカーのオーナーでもあり、ゲーム業界一のカーキチとして知られる。

[10] D1
全日本プロドリフト選手権、通称D1グランプリのこと。CAバトルよろしく、実際にドリフトの美しさで競技が行なわれる。年間通して日本中を転戦し、年々ファン数を拡大中。最近はアメリカでも人気を博している。

[11] パンテーラ
デ・トマソ・パンテーラのこと。イタリア製のボディにアメリカンV8エンジンを載せた、混血のスーパーカー。

[12] ヴァレルンガ
パンテーラと同じデ・トマソ社が'60年代に送り出した小型スポーツカー。本来峠でドリフトするようなクルマではない。

[13] 初代アルシオーネ
信じられないぐらい直線的なラインで構成された、スバルが送り出した意欲的なクルマ。すばる星団のなかでもっとも明るく輝く星、アルキオネを英語読みしたのが車名となった。

[14] カローラFX
カローラのハッチバックモデル。名機といわれる4A-Gエンジンを搭載していた。

[15] ラリー系
WRC(世界ラリー選手権)出場のために、各部のモディファイを受けたクルマ。スタリオンラリーは市販されなかったので、幻の名車と化している。

Q16
ストラトス

ランチア・ストラトスのこと。'70年代のラリーを席巻した名車。

Q17
オペル・カリブラのDTM仕様

ドイツツーリングカー選手権のこと。市販車をベースにしたマシンで争われるが、ボディの大幅な改造が許されており、DTMマシンはオーバーフェンダーのついたその厳ついルックスが人気。

Q18
バンパーが外れてナンボ

D1参戦車輌は、コースアウトやクラッシュが当たり前。衝突時にバンパーがあまりしっかり装着されていると、ボディもいっしょに引っ張られて思わぬ大ダメージとなるので、D1車輌は衝突時にバンパーだけすぐ外れるようにわざと緩く止めている。そのためバンパーはもはや消耗品と化している。

Q19
荷重移動

車体の重心を移動させること。加速時に車体の荷重は後ろに移り、減速時は前に移る。

── そうなるとストラトスQ16とかも入れたくなかったですか?

板橋 そうなんですけどね。いろいろ許諾関係の壁があしまして……。でもまあ今作には、個人的に外車をいっぱい入れたかったという部分がだいぶ爆発できましたね。

── かなり爆発してますよね。オペル・カリブラのDTM仕様Q17とか、あれは趣味丸出しすぎますよ(笑)。

板橋 あれは最初はシャレでラインナップとして書いたんですよ。そしたら本当に許可が出ちゃった(笑)。

── D1マシンも充実してますよね。シードで選手権に出るようなクルマは全部入っていますけど、そのへんの取材とかは?

板橋 富士スピードウェイのD1イベントに行きました。イベント自体は2日あって、レースをやるのは2日目だったんですけど、2日目に取材するとクルマが壊れちゃうんですよね。

── D1はバンパーが外れてナンボのレースQ18ですからねぇ。

板橋 だから壊れるまえのキレイなクルマをって感じで、初日に写真を取りまくって取材しました。

── D1はちょうど旬だから、あの充実っぷりはうれしいですよね。ただ、あのマシンの●ークスのロゴを再現するときの気持ちは、どんなんだっただろう、みたいな(笑)。

板橋 それはよくいわれます(笑)。

── いわれますか、やっぱり。

板橋 まあ、ああいうクルマなんでしょうがない。あまり気にしないで(笑)。

リアルとゲームの狭間に着地したクルマの挙動

── クルマの挙動関係は、『首都高』系からはずれたところで、一から組み直しているなという印象を受けたんですが。

清水 挙動はですね、前作のときとにかくリアルなものを追い求めていて、そこでけっこう懲りた部分があって。

── というのは?

清水 前作は僕じゃない者が担当だったんですけど、けっきょく僕の頭の中にあるイメージにぜんぜん近づかないんですよ。だからこれは自分でやるしかないと。で、『街道2』に関してはそこから僕が修正を加えていって、仕上げたという感じですね。

── 前作で感じたそのズレというのは、具体的にはどういう部分ですか?

清水 前作と比較していえることは、荷重移動Q19の部分ですかね。挙動関係は前作と今作では作り方が違っていて、『街道2』の挙動の作り方は、まずこちらが思い描いたリアル

なものを作ってから、ゲームの方向に振っていくという感じなんです。

板橋 前作はもう完全にリアルなもののみを追い求めていたんですけど、『街道2』はそのリアルな挙動をゲームとしておもしろいものにシフトしていこうと。そのあたりを清水のほうで追い求めたという感じ。

── ただ物理演算に従っただけの挙動再現では、ゲームになり得ないと。

清水 そうですね。基本的な部分では当然シミュレートしているんですけど、そこから一歩進んでゲームの方向に振ったと。

── 前作はゲームへの歩み寄りが足りなかったということなんですかね。

清水 いや……、ともかく時間がなかったんですね。

板橋 なんていうんですかね、最終的な着地点が見えていたんですよ、『街道2』は。そういう意味では前作は処女作だったんで、どこがゴールなのかっていうのがいまいち開発メンバーのなかで見えていなかった。

── なるほど。あと挙動に関して言えば、前作同様プロドライバーである谷口選手☞20、織戸選手☞21がアドバイザーとして参加してまいすよね。やはりプロの意見というのは参考になりますか?

板橋 なりますね。とくにオープニングムービーのクルマの動きとか、すっごく細かいこと言うんですよ(笑)。

── それはどういう細かさですか?

板橋 いやもう、タイヤのほんのちょっとした動きなんだけど、っていう部分で……。こっちはこれでいいだろうという部分も、彼らから見るとなんか違うらしいんですよね。

清水 「ここでブレーキランプがついて、ここでもうちょっとカウンター当たってないとダメだよ」とかね。

── ははー(笑)。

清水 けっこう時間かけて話すんですよ。「ここでブレーキランプ消えて、ここで点いて……」とか。それで映像として編集したらそこの部分、点く瞬間が見えなくなってて(笑)。

── (笑)。

板橋 さんざん詰めたのに(笑)。

── やはりそういうところは、ドリフトで飯を食っている人たちの話というのは……。

板橋 違いますね。いちばんリアリティーがありますしね。

敵車の動きや細かいコダワリ

── コースが実寸で、狭いなかでの敵車の動きの調整っていうのも難しそうですよね。

板橋 そうですね。ライバルの動きというのは前作から苦労しっぱなしです。

── やっぱり。地味にたいへんな作業なんじゃないかと思っていたんですけど。

板橋 作業的にまず挙動を確定しないとできない部分だけに、あと回しになりがちなんですよ。でも元気のレースゲームはライバルとのバトルが重要ですから、ライバルの動きを決定づける、そのへんでAI☞22作りはすごく難しいところなんですよね。

── AIにいくつかパターンを用意しないといけないですしね。

板橋 ええ、当然何種類も作って、その組み合わせでライバルの性格づけをしています。パッシングをされると奮起するライバルとか、煽ると萎えて遅くなるライバルとか、いろいろいるんですよ。

── はー、個性があるわけですね。

板橋 スタートするときのエンジンの噴かしかか方とかも違いがありますからね。

── 細かいですねー。……ほかにもいろいろあるんでしょう?

板橋 (笑)。追い抜かれると、ライトを消して自分の存在を隠すやつとかね(笑)。

── あ! 某マンガ☞23的な(笑)。

板橋 ええ(笑)。で、またアタックを仕掛けてくると。

☞20 谷口選手

GRP(Genki Racing Project)がサポートするプロドライバー、谷口信輝選手のこと。D1選手権初代チャンピオンでもある。

☞21 織戸選手

GRP(Genki Racing Project)がサポートするプロドライバー、織戸学選手のこと。全日本GT選手権に参戦中で、D1選手権では審査員も務めている。

☞21 AI

Artificial Intelligenceの略で、人工知能のこと。

☞23 某マンガ

☞03の青春ドリフトマンガのこと。

── そういう部分って、もっとアピールしたほうがいいんじゃないですか？　じつはこっそり入ってますっていうのは、もったいないような気がするんですけど(笑)。

板橋 じつはそうなっているんだよ、っていう部分に気持ちよさを感じるタイプなんですよ。あとは音関係でもいろいろこだわってますよ。エンジン音とか、ユーザーさんから「これは本物の音じゃない」って言われたりするんですけど、じつはすべて本物を収録している音で、紛れもなくそのクルマが奏でている音そのものです。

── なるほど、実車サンプリング。

板橋 あとは環境音。バトル中にポーズを押すと、まわりの音が聞こえるんですよ。鳥の鳴き声とか、そのとき遠くでバトルをやっている人のスキール音とか。

── ここにいるのは自分たちだけじゃないっていう世界が、そこで見えると。

板橋 そうです。細かい効果音なんかも、ちょっといいマイクを買って実際に東京の西のほうの峠に行って録ってきたり(笑)。

開発スタッフが伝授する
クルマ&チューニングガイド

── 今回はちょっと箱根の難易度がいきなり高くて、『街道2』からプレーする人には、ややハードルが高いかなという気がしました。そこで、こういうプレイがオススメとか、このクルマを最初に買ったらいいとか、そういうアドバイスをお聞きしたいんですが。

板橋 最初に買うのでオススメなのは、ヴィッツRSかスターレット・グランツァですね。どっちかっていうのは、NA好きかターボ好きかで分かれるんですけど。この2車種なら間違いないです。

清水 マニュアルにも書きましたが、とにかく最初にギア比とタイヤとブレーキをチューンアップすると楽ですよ。

板橋 で、箱根をクリアしたあとに榛名と赤城が出てくるんですが、ここはさきに榛名をプレイしたほうが、進行とかそのあとの登場車種の関係で、若干楽になってます。赤城は新コースなんで、みなさんさきに遊びたいとは思うんですが……。

── なるほど。そのタイミングで2台目にステップアップするなら、車種は？

板橋 つぎはですね、僕はいきなりランエボIIIを買ってしまいます。FR好きの人なら、榛名に行くと180SXが買えますね。このへんがオススメですが、ヴィッツやスターレットも赤城と榛名をクリアするまでは十分使えます。セッティングしだいで。そういう意味では、この2台でどこまで粘れるか、というのもおもしろいと思います。

── そして最終的にゲームクリアまでは、どのクルマで行けばいいんでしょう。

板橋 そうですねぇ、やっぱり後半の雪のステージとかは、4WD車抜きでは考えられないんで、最終的に落ち着くのはランエボ、インプレッサだと思うんですよね。あと、GT-R。

── 箱根で最初にハチゴー **Q24** を選んでしまうと、こっぴどい目に遭いますよね。

板橋 ハチゴーは、もうファン向け要素として入っているだけで(笑)。

── ハチゴーのファン向けって(笑)。

板橋 最初にハチゴーを買って、どこまで行けるかっていうのを開発チームで試したんですけど、第一いろは坂までは行けるんですよ。でも、あそこが限界ですね。

── セッティング面では、タイヤ、ブレーキ、ミッションが優先とのことですけど、いわゆるパワーチューンは、そんなに考えなくていいんですかね。

清水 そのへんは人によって、なんですよね。安く済ませるっていう点では、ギア比をいじるのがいちばんですよ。

── セッティングは突き詰めていくと、コースごとのスペシャルセッティング、っていう世界になっちゃいますよね。

板橋 まぁ、ゴリ押しでも行けますけどね。

── まあ、ユーザーの大半がゴリ押しだと思

Q24
ハチゴー

AE85系カローラのこと。AE86系カローラはエンジンとシャシーのバランスのよさから人気のある車種だが、AE85系は形だけ同じでエンジンは非力なモデルとなる下位グレード。

うんですけど、ゲームとしてはセッティングの幅を細かく与えているじゃないですか。すべてが同時にちょっとずつイジれてしまうのは、ビギナーには「えっ?」って思ってしまうところですよね。それをもう少し簡略化しようという考えはありますか?

板橋 わかりやすい方向にしたいとはいつも思っているんですが、やはりメインユーザーにはクルマ好きを想定してしまうんですよ。

清水 一度わかりやすくしようとしたんですよ。で、ウチの女性社員に、「わからないクルマ用語には赤線を引いてみて」ってプリントを渡してみたんです。そしたら、プリントが真っ赤になりまして(笑)。これは説明しだしたらキリがないよ、と。

── いっそそこで線引きしてしまおうと。

板橋 でも、クルマに詳しくない人でもできるセッティングとか、そこは本当に求めている部分です。それは今後の作品に、少しずつでも盛り込んでいこうと思います。

── いわゆるシミュレーションとかRPGによくある、"おまかせ編成"みたいなセッティング機能はどうなんでしょう。

板橋 その"おまかせセッティング"案は毎回スタッフから出るんですよ。ただ、実際やるのはすごく難しいんです。どこに好みを合わせていいのかという。0か1かだったら簡単なんですが、すごくアナログチックな感覚ですからね。ただゲームとしては、基本的にパーツをどんどん装着していけば、クリアできるような簡単な作りにはなっています。ただ、そこからさきのコンプリートという部分ではすごく難しいですけど……。

── コンプリートはたいへんですよー(笑)。攻略本Q25なしではムリなんじゃないかなあ(笑)。

板橋 まあ、『街道2』は開発当初から"探求"というテーマを掲げていたんですよ。いろんな角度で、いろんな方向からゲームを眺めてほしいと。前回は時間的な都合でクリア後のオマケをあまり入れ込めなかったので、今回はそのへんが盛りだくさんですしね。マスターとか、延々出てきてどうなんだっていう(笑)。まぁそういう遊びも入っているので、いろいろと長く遊んでほしいですね。

2004年2月23日
元気株式会社にて

Q25 攻略本
いま手にしている本のこと。お買い上げありがとうございます。

街道バトル2 CHAIN REACTION
公式ガイドブック
2004年4月2日　初版発行

執筆	鈴木貴義
装丁/本文デザイン	渡部岳（ファミ通書籍編集部）
マップ制作	矢谷竜也（アトリエネット）
	矢谷光代（アトリエネット）
デザイン協力	細越航（株式会社あとらす二十一）
	吉岡渉（ヨシオカ美術）
撮影	伊奈浩太郎
編集	小野泉（ファミ通書籍編集部）
校正	竹下陽子（ファミ通書籍編集部）
	古川香苗（ファミ通書籍編集部）
発行人	浜村弘一
編集人	野田稔
編集長	坂本武郎
副編集長	澄田雅範
業務部	神田雅代
印刷	大日本印刷

発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
電話　03-5433-7850（営業局）

KAIDO BATTLE 2 CHAIN REACTION
OFFICIAL GUIDE BOOK

●本書の内容につきましてのご質問は、メールアドレスsupport@ml.enterbrain.co.jpで受け付けています。また、祝祭日を除く毎週月曜日から金曜日までの12時から17時のあいだに、カスタマーサポート部（電話03-5433-7868）でも受け付けます。いずれの場合も、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。なお、ゲーム内容につきましてのご質問には一切お答えできませんので、あらかじめご了承ください。

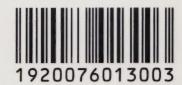
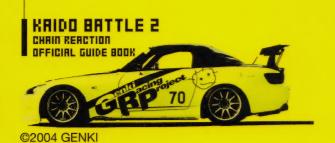
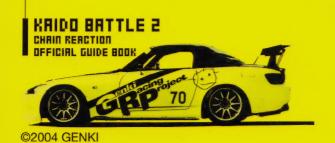
本体価格はカバーに表示してあります。
乱丁・落丁本は、お手数ですが上記営業局までお送り下さい。
送料小社負担により、お取替えさせていただきます。
ISBN4-7577-1846-2
●1192082
Printed in JAPAN

ISBN4-7577-1846-2

C0076 ¥1300E

エンタープレイン
定価 本体1300円 +税

ISBN4-7577-1846-2

C0076 ¥1300E

エンターブレイン
定価 本体1300円 +税

マシンメイクからドライブテクニックなどのクルマの基本

ライバル
358人+α

チューニングパーツ
320点

CONQUESTをパーフェクトクリアするための究極データ

8コース379コーナー

登場車種
183台+α